
CONEXIÓN
MANGA
$18.00 MEX.
$2.00 U.S.A
No. 84
EL GRAN FINAL DE
ESCAFLOWNE
LA MAGIA DE ORPHEN
JIN-ROH Y SU CREADOR
CONOCE TODOS LOS JUEGOS DE EVANGELION
7 509761 100880
84

Contenido

EDITORIAL

A ver: ¿anime comercial o anime de culto? Ésta es la eterna disputa entre los otakus. Muchos de ustedes en sus cartas nos mencionan que quieren ver publicados más artículos sobre series como Evangelion, Card Captor Sakurita, Saint Seiya, Kenshin, Dragon Ball, Sailor Moon y Beyblade. Otros, por su parte, nos piden que, ¡por favor!, dejemos de hablar sobre estas sobreexplotadas series pues no hay nada más qué decir; y nosotros, en medio de dos opiniones muy distintas y emparejadas, podríamos asegurar que se dividen en un 50-50%. Así que para que no haya asperezas, en cada número de la revista encontrarán tanto la revisión a un anime comercial, como la de dos poco conocidos, esto para que ustedes tengan más sobre sus series favoritas y además, conozcan algunas nuevas y diversas que, seguramente, les encantarán. Y en cuanto a las secciones fijas y semifijas, para que no se hagan pelotas, se irán alternando: Para Interpretar el Manga en números nones y Mangakas en números pares. La Página del Lector se queda fija y en espera de sus fanfics, colaboraciones y comentarios.
Por otra parte, secciones como ¡En la Matrix! y Anime Games siguen en pie, apoyando al artículo central cuando la ocasión lo amerite.
Una vez aclarado esto, les informo que sus sugerencias ya están siendo atendidas y sólo es cuestión de tiempo para que vean realizadas todas y cada una de ellas.
Deseándoles lo mejor, me despido.

ROMY VILLAMIL
Dirección de Conexión Manga
conexionmanga@hotmail.com
(para comentarios sobre la revista).
Sidney_losstarot@hotmail.com
(mi dirección pa´comentarios personales).



CONEXIóN MANGA No. 84
Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281 FECHA DE PUBLICACIÓN: FEBRERO DE 2004 *EDICIÓN CATORCENAL* PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A. TEL. 5544-7340 IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR CP 62510 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TÍTULO ANTE SEGOBExp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069 20/MARZO/2000 No. 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001 PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMÉRICA COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V. Magdalena 35 Col. Narvarte, México D.F. CORREO ELECTRÓNICO conexionmanga@hotmail.com.

ANIME EN TELEVISIÓN

TV ABIERTA Y CABLE

Por: Armando Romero

Bienvenidos a esta nueva sección donde podrán conocer la oferta de anime en TV abierta y los principales proveedores de TV por cable. Hay más de 40 series de donde escoger; si sólo dependes de lo disponible en TV abierta, quizás éste sea un buen momento para contratar un sistema de TV de paga y tener a tu disposición una amplia gama de anime en todos los horarios imaginables.






Beyblade
XHGC Canal 5 / 17:00 hrs. Lunes a viernes
Beyblade V-Force
Fox Kids / 08:00 y 19:00 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 02:30 hrs. Martes a sábado
Fox Kids / 19:00 hrs. Sábado a domingo
Fox Kids / 05:00 hrs. Domingo a lunes

Boogiepop Phantom
Locomotion / 20:00 y 23:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 19:00 hrs. Domingo

Los Caballeros del Zodiaco
Cartoon Network / 00:20 hrs. Martes a sábado y 23:00 hrs. Sábado

The Candidate for Goddess
Locomotion / 20:00 hrs. y 23:00 Lunes a viernes
Locomotion / 18:30 hrs. Domingo

Cowboy Bebop
Locomotion / 07:30, 10:30, 14:00 y 19:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 11:30 y 16:30 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 21:00 hrs. Sábado

Cyber Team in Akihabara
Locomotion / 09:30 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 03:00, 08:00 y 10:30 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 20:30 hrs. Sábado

Cybaster
Locomotion / 08:00, 11:00 hrs. y 16:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 04:30, 06:00 y 09:30 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 22:00 hrs. Sábado

Digimon 02
Unicable / 13:30 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 22:00 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 05:30 hrs. Martes a sábado

Digimon 03
Fox Kids / 22:30 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 06:00 hrs. Martes a sábado
Unicable / 09:30 hrs. Sábado y domingo

Digimon 04
Fox Kids / 08:30 y 18:30 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 02:00 hrs. Martes a sábado
Fox Kids / 18:30 hrs. Sábado y domingo
Fox Kids / 04:30 hrs. Domingo y lunes

Dragon Ball Z
Unicable / 13:00 hrs. Lunes a viernes
XHGC Canal 5 / 19:30 hrs. Lunes a viernes
Cartoon Network / 00:00 hrs. Martes a sábado

Doremi
Unicable / 09:00 hrs. Sábado y domingo
XHGC Canal 5 / 10:30 hrs. Domingo

Doraemon
Unicable / 06:30 hrs. Sábado y domingo
XHGC Canal 5 / 11:00 hrs. Domingo

Eatman
Locomotion / 15:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 05:30 y 11:00 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 21:30 hrs. Sábado

Eatman 98
Locomotion / 16:30 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 06:30 y 09:00 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 22:30 hrs. Sábado

Fábulas del Verde Bosque
CNI Canal 40 / 07:30 hrs. Sábado y domingo

Gasaraki
Locomotion / 20:00 y 23:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 18:00 hrs. Domingo

Gulliver Boy
XHGC Canal 5 / 10:00 hrs. Lunes a viernes

Hamtaro
Cartoon Network / 08:30 y 15:30 hrs. Lunes a viernes
XHGC Canal 5 / 12:30 hrs. Lunes a viernes
Cartoon Network / 08:30 hrs. Domingo

If I see you in my dreams
Locomotion / 20:00 y 23:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 19:30 hrs. Domingo

Inu Yasha
Cartoon Network / 00:50 hrs. Martes a sábado
Cartoon Network / 03:00 hrs. Domingo

Kirby
Fox Kids / 07:00, 15:00 y 21:00 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 04:30 hrs. Martes a sábado

Kid Músculo
Fox Kids / 20:30 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 04:00 hrs. Martes a sábado

Let's Dance with Papa
Locomotion / 20:00 y 23:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 19:30 hrs. Domingo

Medabots
Fox Kids / 07:30 y 19:30 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 03:00 hrs. Martes a sábado
Fox Kids / 19:30 hrs. Sábado y domingo
Fox Kids / 05:30 hrs. Domingo y lunes

Moomin
Once TV / 07:00 hrs. Domingo

Monster Rancher
Unicable / 08:30 hrs. Sábado y domingo

Nightwalker
Locomotion / 20:30 y 23:30 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 23:30 hrs. Sábado

Nube
Unicable / 12:30 hrs. Lunes a viernes

Pokémon
Cartoon Network / 17:00 y 22:00 hrs. Lunes a viernes
Cartoon Network / 01:15 hrs. Martes a sábado
Cartoon Network / 14:30 hrs. Sábado

Ranma 1/2
XHGC Canal 5 / 13:00 hrs. Lunes a viernes

Sakura Mail
Locomotion / 20:00 y 23:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 20:00 hrs. Domingo

Supercampeones 2002
XHGC Canal 5 / 15:30 hrs. Lunes a viernes

Silent Mobius
Locomotion / 08:30, 11:30, 14:30 y 15:30 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 05:00, 07:00, 10:00 y 16:00 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 23:00 hrs. Sábado

Shaman King
Fox Kids / 20:00 y 23:00 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 03:30 hrs. Martes a sábado
Fox Kids / 06:00 hrs. Domimgo y lunes
Fox Kids / 20:00 hrs. Sábado y domingo

Saber Marionette J
Locomotion / 09:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 03:30 y 08:30 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 19:30 hrs. Sábado

Saber Marionette J to X
Locomotion / 10:00 hrs. Lunes a viernes
Locomotion / 04:00 y 07:30 hrs. Sábado y domingo
Locomotion / 20:00 hrs. Sábado

Transformers Armada
XHGC Canal 5 / 15:00 hrs. Martes a jueves
Fox Kids / 21:30 hrs. Lunes a viernes
Fox Kids / 05:00 hrs. Martes a sábado

Transformers Nueva Generación
XHGC Canal 5 / 08:30 hrs. Domingo

Voltron, defensor del universo
TV Mexiquense / 07:30 hrs. Sábado y domingo
TV Mexiquense / 15:00 hrs. Lunes a viernes

Yu-Gi-Oh!
Nickelodeon / 06:30 hrs. Martes a sábado
Nickelodeon / 14:30 y 22:30 hrs. Lunes a viernes
Nickelodeon / 05:30 hrs. Domingo y lunes
Nickelodeon / 12:00 hrs y 21:30 hrs. Sábado y domingo
XHGC Canal 5 / 14:00 hrs. Sábado

Zoids
XHGC Canal 5 / 07:00 hrs. Lunes a viernes
Unicable / 11:30 hrs. Sábado y domingo

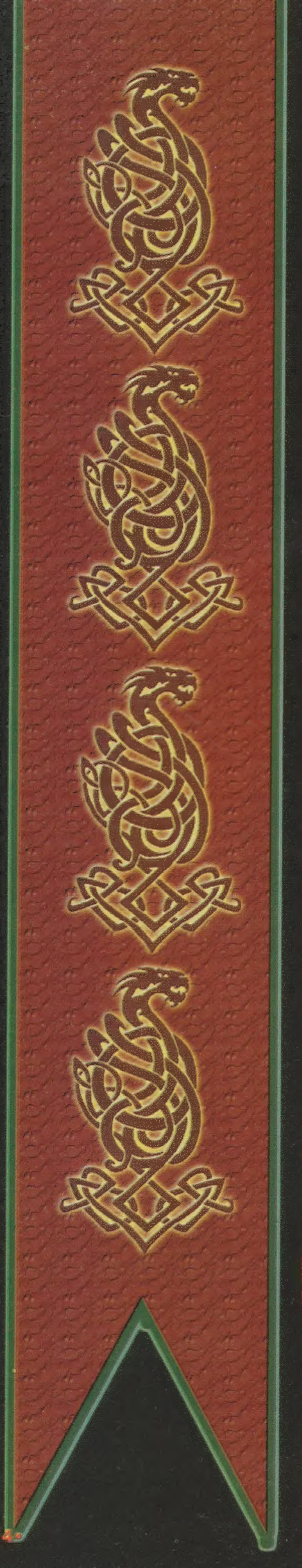
RECOMENDACIONES DE CONEXIÓN MANGA

Inu Yasha
Hasta el momento se han transmitido 104 episodios por Cartoon Network. La serie comenzó a repetirse desde el primer episodio a mediados de diciembre pasado, de modo que si no la has visto tienes la oportunidad de darte cuenta cómo Aome e Inu Yasha combaten a Naraku por la posesión de la poderosa perla de Shikon.

Yu-Gi-Oh!
Tienes 2 opciones para ver esta serie. En TV abierta, XHGC Canal 5 ha transmitido en horario sabatino los primeros 50 episodios de la serie, mientras que en TV de paga, Nickelodeon ya pasó casi 100 episodios. Los repetidos se transmiten entre semana y los más recientes, en fin de semana.

Zoids
Esta serie ha tenido una transmisión muy errática en TV abierta desde su estreno, ya que la han cambiado de horario con tanta frecuencia que es difícil darle seguimiento. Desde hace algunos meses ha permanecido estable en un horario matutino de lunes a viernes, de modo que tienes oportunidad de verla completa. En TV de paga, Unicable empezó a transmitirla los fines de semana, así que cuentas con dos opciones para seguir las aventuras de Van, Fine y Moonbay.

Notas:
Los horarios dados corresponden a la ciudad de México (GMT-6:00 hrs). Las estaciones de televisión pueden hacer cambios sin previo aviso. Para información actualizada por semana sobre anime en TV, puedes consultar la página del autor de esta sección: http://www-.geocities.com/karvac/
Agradecemos a Dulce Gordillo, de Nickelodeon, la información proporcionada para la realización de esta columna.



Obra de *Shoji Kawamori* (¡salve, maestro!), quien en su haber tiene obras tan populares como la serie original *Macross* y la pieza maestra de *Macross Plus*. (¿Cómo les quedó el ojo?). La Visión de Escaflowne se proyectó en Japón del 2 de abril de 1996 al 24 de septiembre de ese mismo año, y los chismosos dicen que fue resultado del movimiento de su productora, *Sunrise*, para hacerle competencia a *Gainax*, que por esas fechas presentó una serie llamada *Neon Genesis Evangelion*.
Fuera cierto o no, la serie tuvo su pegue en el país del lejano oriente, y a nuestro querido México llegó entre 1999 y el 2000, por parte de la televisora del Ajusco. Por supuesto, aquellos afortunados que la vieron se enamoraron de las aventuras de *Hitomi Kanzaki* y sus graves problemas amorosos, y hasta mentales (con eso de sus poderes...), en un planeta llamado *Gaea*, con una historia muy al estilo de Kawamori, por aquello del triángulo amoroso Van-Hitomi-Allen y que tanto recuerda al de Misa-Hikaru-Minmay.

La música, tal vez la mejor dentro de un anime, estuvo a cargo de otra maestraza: *Yoko Kanno*, y *Hajime Mizoguchi* fue el responsable de las melodías románticas; ella fue recordada por componer la música de Macross Plus. Para ello, contaron con la Orquesta Sinfónica y los Coros de Polonia, y si a esto aunamos una animación digna de un OVA (Only Animation Video), pues ya tenemos todo un hitazo.

Mas aquí viene el lado malo: como es costumbre en la citada televisora, la serie pasó por todos los horarios, de lunes a viernes a las cinco de la tarde durante su primera transmisión; los sábados por la mañana, hasta volver entre semana a la una de la tarde (¿y díganme, a qué hora salen de la escuela?), dando como resultado que muchos se quedaron con ganas de ver el final, y si bien algunas páginas de Internet aseguran que no lo transmitieron, lo cierto es que sólo sucedió una vez (y si tuve tal oportunidad de verlo fue porque en esa época me dio varicela, ¡es verídico!).





Así que, porque ustedes lo pidieron, aquí les va la reseña de ese famoso capítulo final, titulado *"Amor Eterno"* o *"Pensamientos de Eternidad"* en el original, pero, para no variar, he aquí la consabida advertencia: aquellos que quieran verlo con sus "propios ojos", pues sáltense de plano el resto de estas líneas. Si no, empezaremos primero con una brevísima introducción sobre la serie. De nuevo, por su amabilísima atención, gracias

Conociendo Gaia

Nuestra historia comienza con una niña de nombre Hitomi, que cursa la secundaria y que, a diferencia de muchas chicas shojo, tiene como única habilidad leer las cartas del Tarot para adivinar el futuro, además de tener sorpresivas visiones y correr y saltar como toda una atleta en la modalidad de los 100 metros. Mas, como toda buena chica, está enamorada de su superior, y cuando éste va a dejar la escuela, la nada tonta le pide su primer beso si logra romper su marca... y a *Amano*, así se llama el galán, no le queda otra más que aceptar, el muy sacrificadote.

Es entonces que la historia arranca. Un chico de nombre *Van*, que de paso es príncipe, se le aparece junto con un dragón, y después de matarlo ambos son transportados hasta un mundo llamado *Gaea*, en cuyo cielo se ve la Tierra y la luna y se les conoce como la *Luna Fantasma*.

Para cultura general, de los reinos que conforman Gaea, los más importantes son: *Fanelia*, cuyo rey es Van; *Astoria*, que se parece a Venecia; *Freid*, cuyo gobernante se casó con una princesa del anterior reino y recuerda a las regiones del Tíbet; y *Zaibach*, el más poderoso tecnológicamente hablando, y con un Emperador. También está la gente de *Ispano*, quienes construyeron al famoso Escaflowne y otros reinos menores.

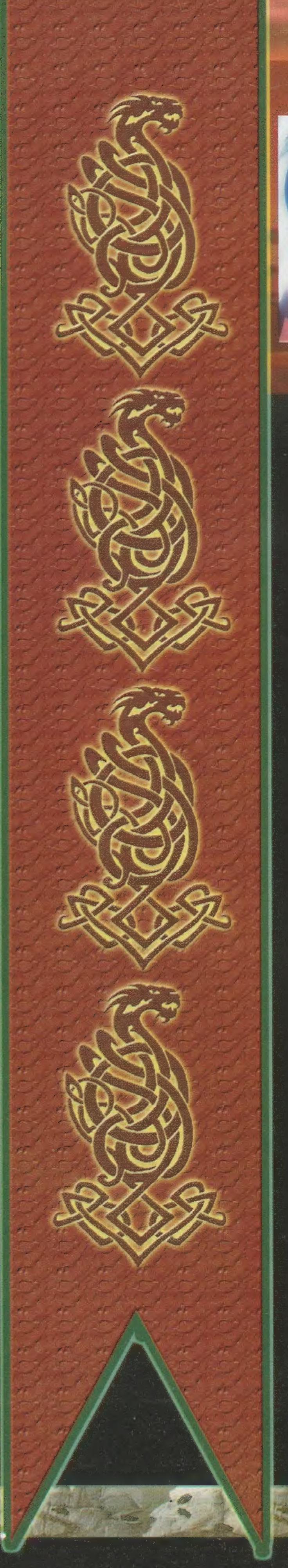
Nuestra protagonista se ve envuelta en los conflictos de estos reinos, y de paso se entera de los chismes de sus gobernantes. Además, se enamora de un caballero de Astoria, *Allen Schezar* (¡un papacito en verdad!), y sus poderes van aumentando. Mientras, Van, el protagonista masculino, pelea contra todos con un mecha de nombre *Escaflowne* y que es el objeto de deseo del gobernador de Zaibach, *Lord Dorkik*, quien además tiene bajo su control al hermano de nuestro héroe, *Folken* (quien sufre el

Por: Ana luisa Espinosa

Primero Macross, o Robotech, más tarde Los Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball, y para las chicas, Sakura Card Captor, ¿podría haber otra serie que marcara los corazones de los otakus mexicanos? ¡Pues claro que sí!, y su nombre, La Visión de Escaflowne.

ONE
WILL WAKE IT.
ONE
WILL DESTROY IT.

EL FINAL DE LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE









mal de Darth Vader y a cada rato quiere que Van se una a ellos).

Cada personaje que aparece, como *Dryden*, *Millerna* y *Dilandau*, tiene su pasado, o como se dice popularmente, cola que le pisen (perdón, Merle). Por ejemplo, tenemos a la princesa del reino de Astoria, que está enamorada de Allen, aunque más tarde se entera de que él mantuvo un romance con su hermana mayor, *Marlene*, casada con el rey de Freid, y que tuvo un hijo suyo, el príncipe *Chip*. ¡Bueno, hasta la abuelita de Hitomi tiene algo qué ver con Gaea, ya que ella viajó a este sitio para conocer al padre de Allen, *León*! Por si fuera poco se incluye parte del mito, o historia, como quieran, de la Atlántida.

Lo cierto es que después de varias batallas y algunas muertes, un momentáneo regreso a casa en el que Hitomi se entera de que su mejor amiga, *Yukari*, está enamorada de Amano, además de que Van se da cuenta de que ama a Hitomi, y la trágica muerte de Folken, llegamos al grandioso final...

Amor Eterno

Hitomi se encuentra dentro de la fortaleza de Zaibach, Dorkik murió a manos de Folken, pero su espíritu continúa y le dice a la joven que el momento ha llegado y a Gaea sólo le espera el mismo final que a Atlantis, esto es: la destrucción. Los ejércitos de todos los reinos se unen y acaban con el de Zaibach, mas por el hechizo de la máquina de Dorkik, cada uno empieza a disputarse el control absoluto del planeta.

En medio de la lucha tenemos al guymelef (mecha) rojo de Dilandau haciendo de las suyas, y a *Jajuka*, el perro-hombre, buscándolo, mientras recuerda cuando le dieron a cuidar a una niña de cabello rubio que los científicos de Dorkik raptaron para hacer experimentos con ella. Su nombre, *Selene*, la hermana perdida de Allen. Mientras, Hitomi trata de que el malo de la historia detenga esta lucha (ya sabemos que ella es pacifista), pero todo es en vano y la batalla inicia.

Por fin, Dilandau da con Escaflowne (que hay que recordar es el "dios protector" de Fanelia y sólo su rey puede controlar), y con Van, por supuesto. Ambos se enfrentan a muerte, hasta que Jajuka se interpone primero y es aniquilado. Sus últimos recuerdos son el momento en el que Selena es llevada para su transformación (misma que no vemos) y Dilandau se queda paralizado.

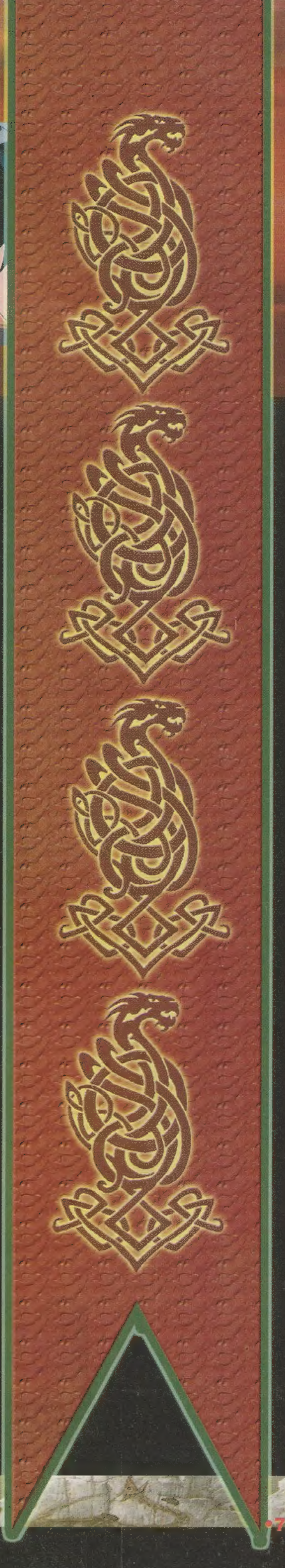
Van, que está muy dolido por haber visto la muerte de su hermano, está a punto de acabar con Dilandau, mas llega Allen y lo detiene, pero sin explicarle uno de los grandes misterios de la serie: que Dilandau es en realidad Selene (no sé ustedes, pero yo me quedé de a cuatro). Ante la presencia de Hitomi, que hace otro de sus viajes por el espacio, ambos Guymelefs se enfrentan de nuevo, y esta vez ninguno se detendrá sino hasta derrotar al otro. "Ellos están luchando no sólo por luchar, sino para buscar quien es el mejor", dice Dorkik.

Teniendo como fondo la famosa melodía *"Dance of Curse"*, y en medio del fuego y la devastación, Allen y Van se enfrentan como nunca, ya sabemos que Allen es superior al príncipe de Fanelia, pero se detiene cuando Dilandau, ya convertido en Selene, lo llama "hermano". Él se distrae, pero justo cuando Van está a punto de destrozar a *Sherezade*, el robot del caballero de Asturia, Hitomi lo detiene a través de su mente y trata de hacerlo entrar a razón. "A ti lo que te preocupa es lo que le pase a Allen", le reprocha el chico, y se separa de ella.

Hitomi trata de detenerlo, pero entonces se le aparece el espíritu de Folken y le dice que quien debe entender es ella, entender a quien siempre ha dirigido su poder, a quien siempre ha visto... a quien ama realmente, y mientras todos sabíamos a quien amaba, se da cuenta de que siempre ha sido Van.

El aludido la escucha y al fin deja de pelear, a lo que Allen deja su guymelef para reunirse con Selene. "*Yo también escuché a Hitomi, Van... ella te está esperando*", le dice Allen y Van transforma a Escaflowne en el



Dragón Blanco, como bien dice Selene, para reunirse con ella. Mientras, toda la tripulación de la nave de Allen corre hacia ellos.

Asustado, Dorkik ve que su máquina ya no está funcionando, a lo que Hitomi, sonriente, le dice que ella sabe lo que va a pasar. Escaflowne falla (después de tanto pelear… era de esperar), y Van saca sus hermosas alas (recuérdese que es un *ryuujin*, descendientes directos de los habitantes de Atlantis y creadores de Gaea), y sus plumas caen sobre los ejércitos que pelean y éstos entran en razón.

Van cruza el cielo gris de Zaibach y traspasa la máquina de Dorkik sin hacerse daño, para encontrarse con Hitomi y ambos se funden en un fuerte abrazo mientras se elevan por los aires y una luz intensa surge de ellos. Dorkik empieza a desaparecer y se da cuenta de que esa chica siempre supo que estando ellos dos juntos "*su poder es indestructible y eterno*". Afuera de su fortaleza, los primeros rayos de sol surcan de nuevo sobre el imperio de Zaibach.

Tres chicas de uniforme están en la parada de autobús frente al mar, hablando sobre los chicos que les gustan y una de ellas llama a la "*Superior Kanzaki*", que no es otra que Hitomi, y le piden que les adivine el futuro, pero ella, sonriente, les contesta que ya no lo hace. ¿Qué pasó entonces?, bueno, que los habitantes del reino de Fanelia volvieron para reconstruir sus hogares y la siempre latosa Merle los está ayudando. En un paraje apartado, Van enterró a Folken junto a sus padres, Hitomi está con él y le pregunta "*¿Ahora qué va a pasar?*".

En respuesta, Van sube sobre Escaflowne y le quita el corazón de dragón, que sirve para que la máquina tenga vida, ya que ahora Gaea cuenta con los conocimientos de Folken y ya no lo van a necesitar más. Ambos se miran a los ojos y Van le dice que de ahora en adelante van a tener que aprender a cuidarse por ellos mismos, pero que ella siempre tendrá un lugar especial en los corazones de todos. Hitomi, entonces, le entrega su dije y ambos se funden en un fuerte abrazo. "*Ahora sé por lo que pasó mi abuela*", susurra ella (y a nosotros nos deja con las ganas de al menos un beso entre ellos).

Los espíritus de los caídos aparecen frente a ellos, los padres de Van, quienes murieron cuando era un niño y Varie, su madre, era uno de esos seres alados; los padres del príncipe Chip (los colados en el momento); Folken, acompañado de *Naria* y *Eria*, sus felinas-siervas; y el caballero *Vargas*, quien fuera tutor de Van y que murió en los primeros capítulos.

Por último dos ángeles rodean a ambos chicos, hasta que Van estira su mano y el corazón del dragón abre una columna de luz que se lleva a Hitomi, justo como llegó. Con lágrimas en los ojos, la chica le dice que nunca lo olvidará y Van responde diciendo su nombre, emocionado (¡snif, snif!).

Esa misma columna de luz es vista por todos los demás personajes, entre ellos Merle, que se despide de Hitomi alegremente y llega hasta Astoria, donde Allen está frente a la tumba de su madre y con Selene a su lado. Millerna (quien por cierto, para los que no recuerdan, terminó casándose con su prometido, Dryden), la ve desde el balcón de su castillo junto a su hermana mayor, Eries, y se despide de su "rival". También es visto por Dryden desde su nave, y así por todos aquellos que conformaron la historia de la Visión de Escaflowne (y que de paso sirve para que uno se quede viendo los créditos).

Al final, Hitomi está sola en la parada de autobús, sobre una roca en el mar aparece Van, sus alas extendidas y con su dije colgando de su cuello. Ella sonríe, y bajo el sonido del mar, dice: "*Van, estoy muy bien.*"

Así termina una serie que se ganó el corazón de millones de televidentes. Espero que les haya gustado esta pequeña reseña, realizada por deseos de ustedes, que hacen posible esta revista. ¡Hasta luego!







Mamoru Oshii en su filmografía tiene también: Ghost in the Shell, Patlabor 1 y 2, Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer y muchas otras; su última realización de acción viva se llamó Avalon y fue filmada en Polo-

Hay películas de muchos tipos y géneros... pero de vez en cuando surgen filmes sorprendentes, tremendamente diferentes a todo lo visto, películas que aspiran a llegar a donde no se ha llegado antes, y Jin Roh, es una de esas cintas.

¿Te acuerdas de lo qué pasó después de la Segunda Guerra Mundial? Seguramente no, pero es fascinante decirte que en Japón, 10 años después de la guerra, existió un comando llamado **Jin Roh** *"La Brigada de los Lobos"*, que fue sumamente importante en esa época.

El apodo que se le da a esta fuerza no es por casualidad, ya que su orgulloso guionista **Mamoru Oshii** ha construido toda esta historia alrededor de otro mito: el de **Caperucita Roja**, pero no nos referimos a la versión rosa que nos narran en la niñez, sino a la narración original, escrita por los hermanos Grimm, donde no existe un final feliz.

¿INSEGURIDAD EN LAS CALLES?

La aventura comienza en la ciudad de Tokio, con la tremenda delincuencia que hay en ese entonces por las calles, porque aunque la guerra ha pasado, ahora la gente se encuentra consternada por los asesinatos y matanzas que suceden por los grupos guerrilleros que están en contra del gobierno que trata a toda costa de ejercer la presión por dominar al mundo. La violencia la causa una organización clandestina llamada **Secto**, en la que dichos soldados terroristas están preparados para morir, y que son causantes de que la gente viva el temor y miedo en carne propia por sus cazadores. Con las cosas así, la situación se vuelve cada vez más tensa y la policía no es capaz de controlar tal inseguridad, los vigilantes de la ciudad han perdido el control de las cosas y los levantamientos de la gente empeoran cada vez más.

Para evitar la intervención del ejército y frenar las ambiciones de la policía, el gobierno ha decidido la creación de una división especial de policía, con hombres altamente armados y preparados, con equipo especial y armas de gran calibre, llamada **La División Tokkitai**, que se ha convertido en un estorbo para el gobierno que la creó, por lo que está en peligro. Sin embargo, existe una pequeña fracción dentro de los Tokkitai, conocida como los **Jin-Roh** (*La Brigada de los Lobos*), que se opone a su destrucción. Se trata de un grupo secreto al que muchos consideran más leyenda que realidad y que actúa desde la sombra. Pero ignorar su existencia será un gran error.

Esta fuerza cargada de armas y dotada de poderes particulares, opera exclusivamente en la capital, dicha organización se impone como la policía de seguridad metropolitana **(MSP)**, que actúa como perro guardián de la capital para salvar a la población. Nuestro valiente protagonista **Fuse Kasuki**, es miembro de la alineación de elite de la Tokkitai, todo un profesional que, como ser humano se encuentra atrapado entre sus sentimientos y la cruel naturaleza de su trabajo, pues se ha convertido en una máquina que sirve para destruir y derramar sangre que corre por la ciudad. Durante una manifestación popular, la patrulla de Fuse acaba en las alcantarillas de la ciudad persiguiendo a varios miembros del grupo enemigo. Allí, Fuse se encuentra frente a frente con una joven militante, una niña a la que no se atreve a dispararle. Ella es **Nanami Agawa**, preparada por la organización para suicidarse con bombas. Ella, en cambio, no duda en activar la bomba que lleva encima, muriendo en el atentado, hiriendo a Fuse y dejando a toda la ciudad en el caos de la incertidumbre.



Por: ALMA VERA

Las emociones encontradas que tiene Fuse, hacen que sea juzgado y retirado del servicio temporalmente, por haber dudado acerca de cómo debía actuar frente a esa niña, él tenía que haberla matado, pero no lo hizo y acaba obsesionándose por la chica, hasta el punto de ir a visitarla a su tumba.
Allí conoce a **Kei**, la hermana de la terrorista fallecida, con la que inicia una extraña relación y empieza a verse frecuentemente para tratar de resolver sus dudas y obtener el perdón por sus actos.

A lo largo de la película, el cuento saldrá a relucir de una manera muy especial para hacer más evidente el parecido que tiene con la historia, además de llamar a sus protagonistas Jin Roh; Oshii nombró "caperucitas rojas" a los comandos de Secto encargados de transportar explosivos y armas. De hecho, una de las escenas más extraordinarias de la película ocurre al final de uno de estos encuentros, cuando Fuse tiene una pesadilla relacionada con la lectura de la Caperucita Roja. Se nos muestra a nuestro personaje como un animal que, como en muchos relatos, entra en contacto con los seres humanos.

LA OPCIÓN...

Los personajes de la película son reales y con sentimientos verdaderos; a decir verdad uno no quisiera toparse jamás con esos soldados de armadura y ojos rojos saliendo de la oscuridad de la noche. Por un lado, **el lobo** es un ser perverso, cazador, vigilante e inclemente, en el que pueden caer las fuerzas especiales, cuerpos paramilitares y la policía. Por otro lado, **la caperucita** es la imagen de la dulzura y la inocencia que bien podría ser "una niña de pueblo, la criatura más bonita jamás vista", podrías ser tú... como dice el mismo cuento.

Pero, **¿quién es realmente el lobo?**, ¿quién la caperucita?, ¿y quién el cazador? La solución podría ser muy sencilla, pero no lo es. El encuentro de ambos está predestinado a que exista un solo ganador, tristemente evidente. **¿Quieres saber más?** Checa la película y platicamos...

¿QUIÉN ES EL CREADOR DE ESTA MARAVILLA?

En Jin Roh puede verse claramente la mano de Mamoru Oshii, la realización y el guión son excelentes, la semejanza que tiene con el cuento clásico te llegará al corazón y a la cabeza. Este filme podría ser una película de acción, y bien pudo ser no animada. Es una película muy reflexiva en la que los personajes se desnudan en sus diálogos, aunque tengan una apariencia misteriosa.

Lo primero que se ve en la película, es que el dibujo y la animación no son como estamos acostumbrados. **Production I.G.**, es una gran productora que resalta el dibujo con fenomenal realismo, las líneas de contorno están totalmente trazadas y con una expresividad en los personajes sencillamente increíble. El mensaje en la caracterización de los personajes es muy bueno, y la personalidad de cada uno de ellos queda muy bien dicha en esa animación tradicional de Mamoru Oshii, que en nuestro continente tiene ya publicado un manga de 6 volúmenes que nos narra historias de la fuerza especial de choque **"Panzers"** de la **MSP** y un par de películas no animadas que se desarrollan en el mismo ámbito.

La palabra que caracteriza a esta película es "excelencia", toda ella está bien en su realización, en la historia, en los personajes y, por supuesto, en la animación, así que confirma lo que te digo y luego me darás la razón.

FICHA TÉCNICA:
Director: Hiroyuki Okiura
Historia Original y guión: Mamoru Oshii
Música: Jou Mizoguchi
Estudio de animación: Production I.G.
98 minutos.



Esta obra, dirigida por Hiroyuki Okuira, se suma a las que ya tiene en su curriculum: Key Animador en Akira a los 21 años y haber participado en Ghost in the Shell como Diseñador de Personajes y co-supervisor de Key Animation.







Anime Clásico

Kiki's Delivery Service

Un clásico para toda la vida

Por:Romy Villamil



A punto de la histeria porque Saucedo nomás no me entregaba el artículo que iba aquí y el tiempo de entrega se acercaba peligrosamente, me llegó la inspiración como un golpe fugaz.
A partir de este número, y dentro de estas páginas, iremos revisando poco a poco las mejores obras del hombre que merece trascender como el segundo dios del manga: **Hayao Miyazaki**. Y comenzamos en este número con Kiki´s Delivery Service, una historia que mezcla la magia, la nostalgia y los mejores valores humanos.

¡MAMI! ¡QUIERO SER BRUJA!



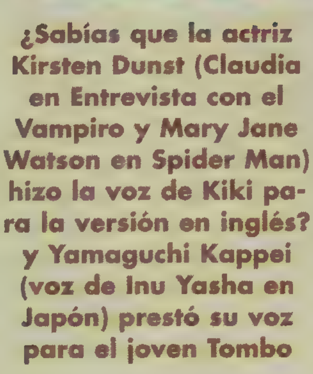
Kiki es una joven aprendiz de bruja que vive con su madre en un apartado sitio de Europa. La tradición familiar indica que, una vez cumplidos los trece años, la bruja en cuestión debe recorrer el mundo para encontrar su vocación. Así, una vez que se despide de su familia, la pequeña Kiki parte en su curiosa escobita voladora y con su fiel gato **Jiji** en busca de su talento.



Volando a través del continente, Kiki encuentra a otra pequeña bruja bastante sangroncita que, en lugar de aconsejarle, la manda olímpicamente al cuerno. Jiji, que es más ácido que un limón, pone en su lugar a la susodicha brujita. Pero el comportamiento déspota de la chiquilla deja una fuerte impresión en Kiki, quien después de verla, duda de que su magia sea lo suficientemente buena.

Tras varios días de vuelo, la pequeña y su gato logran divisar una preciosa ciudad costera llamada **Koriko** donde, por lo que se ve, vive mucha gente. Kiki decide hacer una parada ahí, quizás ése sea el lugar para ella y su futuro; así que **entra a la ciudad volando en su escoba**, lo cual paraliza a la ciudad, ya que ¿cada cuándo se ve a una niña de trece años volando en escoba? La gente se emociona y la niña se vuelve un suceso, cosa que Kiki no se esperaba así que, tímidamente, se oculta de todos. Una vez establecida, la niña busca trabajo, pero eso sí que resulta difícil. Nadie piensa contratar a una niña tan joven e inexperta. Vagando desconsolada por su fracaso y sin un centavo, Kiki piensa cómo puede hacer para conseguir dinero para cenar. La tarde está cayendo y pronto será de noche, es entonces que se topa con un simpático chiquillo de aproximadamente once años que usa anteojos. Su nombre es **Tombo** y le indica que tal vez pueda encontrar trabajo en la pastelería que se encuentra calle arriba, ya que la dueña del lugar está embarazada y no puede atender bien su negocio. Kiki, alegre y agradecida por la recomendación, se dirige a la pastelería, la cual es atendida por una encantadora mujer llamada **Osono**, quien, al ver a la niña desvalida y con muchos ánimos de trabajo, decide darle albergue al menos por esa noche en una habitación de su casa. Ahí Kiki descansa junto con Jiji quien, tan pronto llega, va y se presenta con la gatita más asediada del barrio (digo, no hay que perder el tiempo).

A la mañana siguiente, Kiki habla con Osono y le pide trabajo, el que sea. Osono no está muy segura, ya que la pequeña en su vida ha hecho un pan. Es entonces que un cliente entra y pide un encargo de pasteles para una dirección algo lejana. Osono toma el encargo, pero no sabe cómo va a entregarlo; es ahí donde Kiki entra al caso: con su escoba voladora puede ir a dejar el encargo sin tardanza y sin que la mercancía se dañe. Osono, maravillada con la idea, encarga a Kiki el paquete, el cual es entregado con prontitud y eficiencia. Al ver la manera tan original en que la pastelería entrega sus pedidos, la gente encarga más y más pasteles al expendio, el cual llega a un grado de popularidad tal que cambia su nombre: ahora se llama **Kiki´s Delivery Service.** ***(El servicio de entregas de Kiki).*** Y la aventura, que puede sonar monótona, pero que no lo es, comienza para Kiki y todos los amigos que la alegre brujita conoce.



¿Sabías que la actriz Kirsten Dunst (Claudia en Entrevista con el Vampiro y Mary Jane Watson en Spider Man) hizo la voz de Kiki para la versión en inglés? y Yamaguchi Kappei (voz de Inu Yasha en Japón) prestó su voz para el joven Tombo







PERSONAJES

KIKI

Durante la aventura Kiki conocerá el valor de la amistad, de la confianza en uno mismo y de su magia la cual, por un momento pierde fuerza, pero es por el gran cariño que siente por sus amigos, que se recupera a un nivel altísimo.

JIJI
(Pronúnciese "Yiyi")

El inseparable compañero de Kiki es este gato idéntico al de **Trigun**, que posee una personalidad ácida y cínica, amén de ser un Don Juan empedernido. Sólo Kiki puede hablar con él, para el resto de las personas es un simple gato negro. Kiki se da cuenta de que está perdiendo su magia cuando ya no puede entender a Jiji.

TOMBO

Desde que vio a Kiki quedó prendado de ella y fue quien le dio la idea de pedir trabajo en la pastelería. Tombo es un chico soñador y noble que adora los aviones y volar por el cielo. Cuando su vida corre peligro al quedar colgado de la torre del reloj de la ciudad, Kiki va a salvarlo recuperando con ello su magia.

OSONO

Es la dueña de la pastelería donde Kiki trabaja. Ella y su hermano fabrican el pan y son quienes apoyan a Kiki en cada momento de su aventura. Tiene seis meses de embarazo.

ÚRSULA

Una joven pintora que vive a las afueras de la ciudad, donde encuentra inspiración para sus obras. Cuando ve a Kiki, le pide que sea su modelo para su más reciente obra.

MADAME

Esta dulce señora es clienta de la pastelería y desde que ve a Kiki queda prendada de su simpatía y encanto, y tanto ella como su doncella y amiga llegan a tomarle gran aprecio a la joven brujita.

¿Y QUIÉN ES EL AUTOR DE ESTA LINDURA?

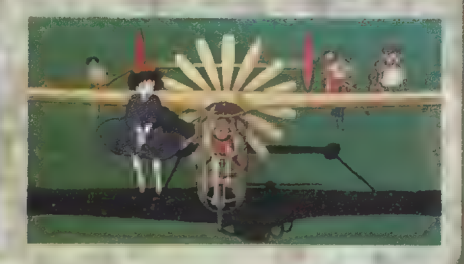
¿Quién más va a ser? Hayao Miyazaki, por supuesto, quien demuestra una vez más en esta historia cómo una animación puede ser tierna y cálida sin necesidad de caer en lo cursi. Esta obra se condensó como película en 1989 y fue traída a nuestro país por **Videomax** en los noventa, con el nombre de **"Kiki: entregas a domicilio"** (un nombre mucho mejor que el que le dieron en España: **"Nicky, la aprendiz de bruja"**) totalmente doblada al español. Si eres primerizo en esto del anime, o si deseas mostrárselo a alguien que apenas comienza, esta preciosa película es una excelente opción. Asimismo, si buscas una obra que te deje un aire de nostalgia y un muy buen sabor de boca, ¿qué esperas para buscar este clásico del anime? Seguro que lo encontrarás en tu videoclub favorito.

KIKI'S DELIVERY SERVICE (MAHO NO TAKYYUBIN) FICHA TÉCNICA

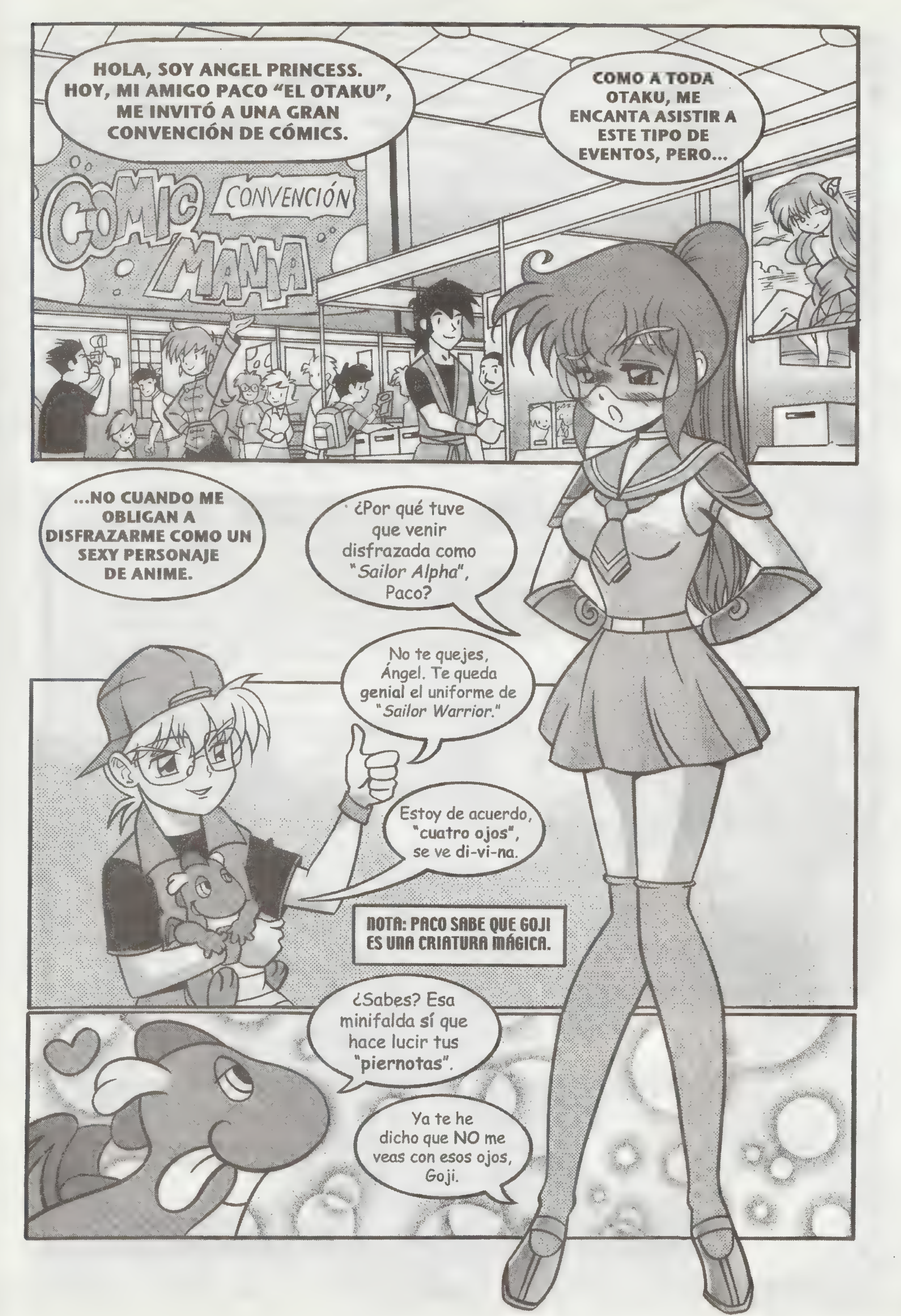
Producción, dirección y screenplay: Hayao Miyazaki
Directores of Animation: Shinji Otsuka, Katsuya Kondo y Yoshifumi Kondo
Música: Joe Hisaishi
Duración: 102 minutos, 46 segundos
Fecha de salida: 29 julio 1989
Presupuesto utilizado: ¥800 millones de yens.
Distribuida por: Tokuma Shoten
Cels utilizados: 67 317
Basado en el libro de Eiko Kadono





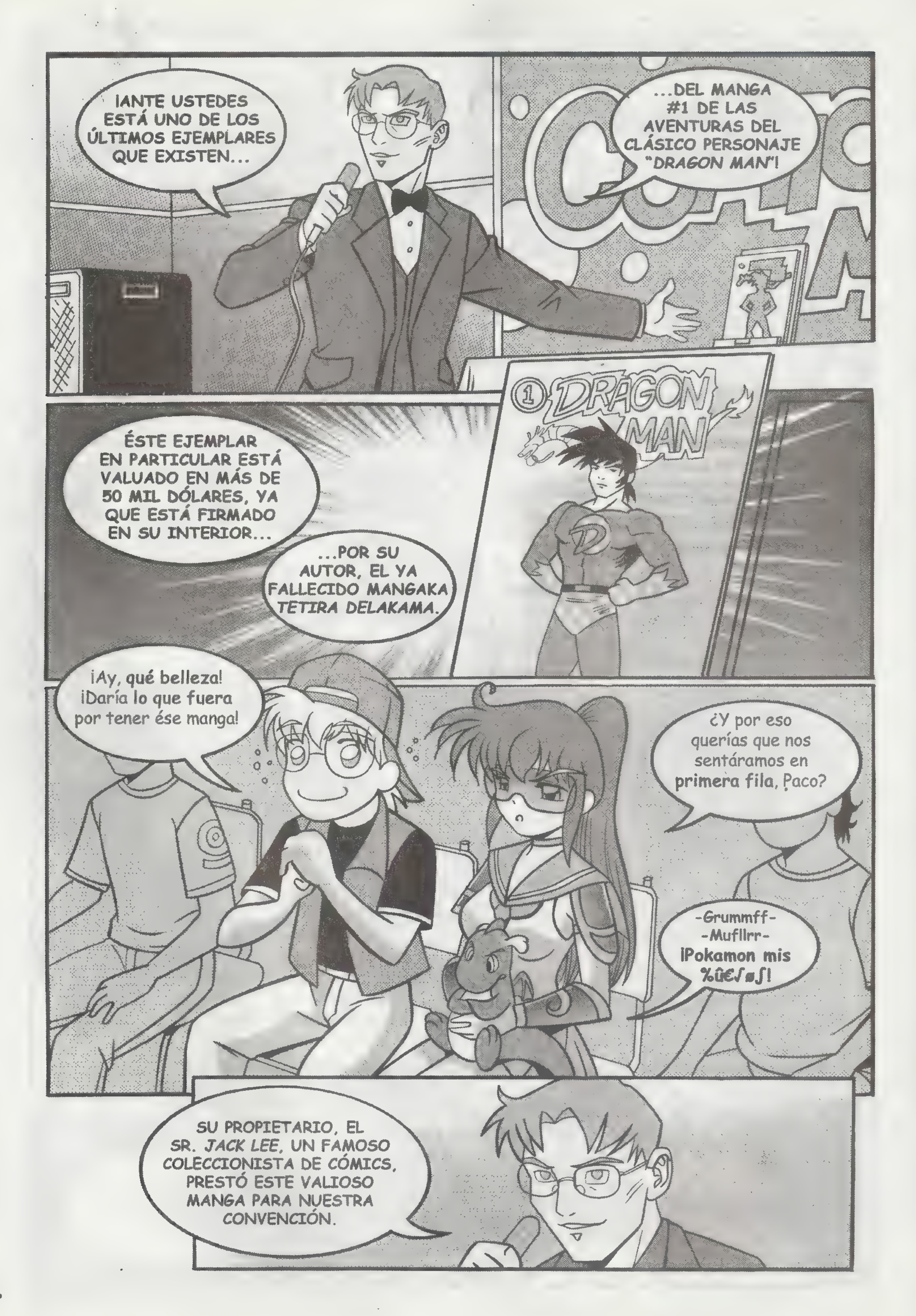


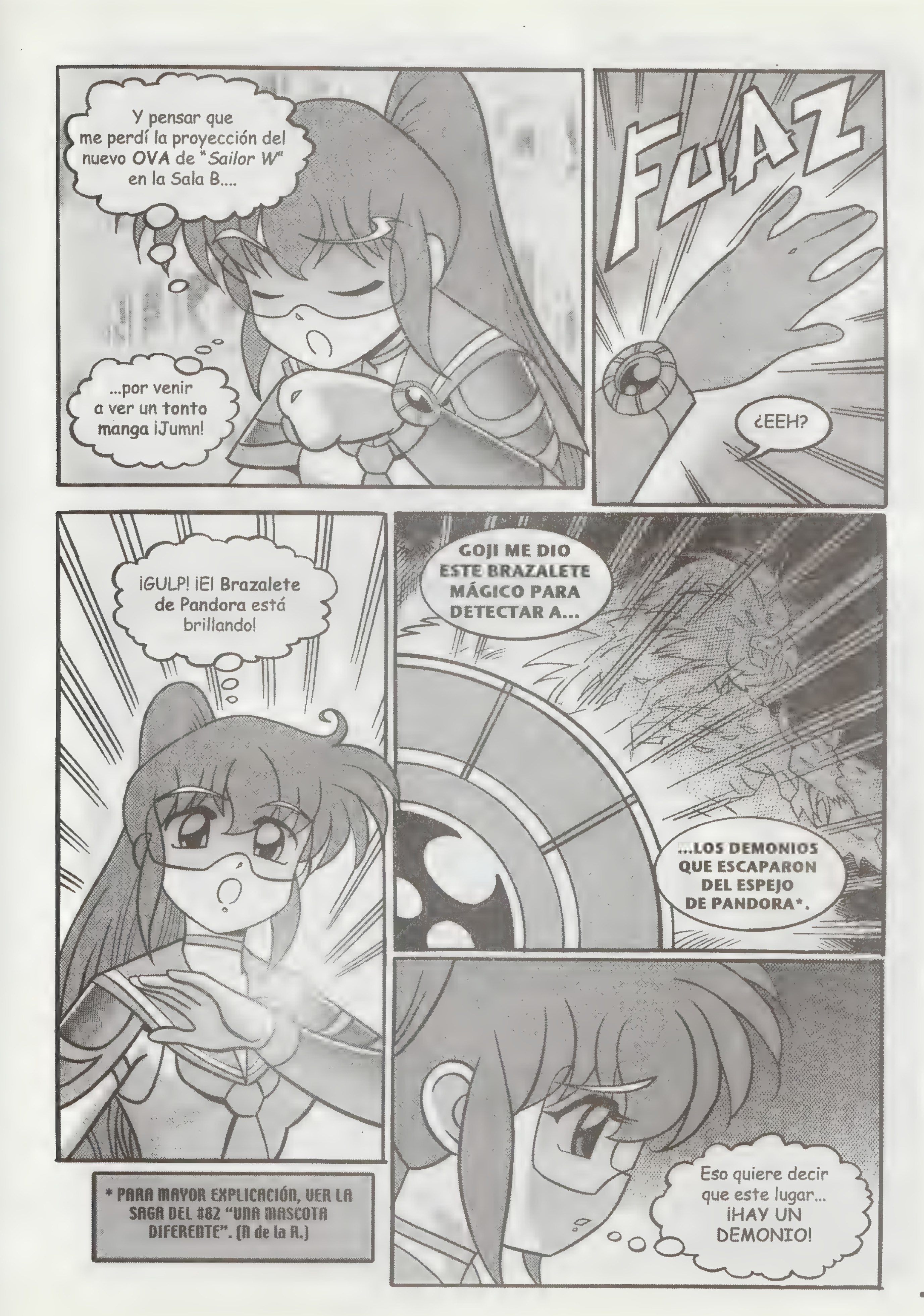

LA SAGA
ANGEL
Y
GOJI
TRAZO: EDGAR MANJARREZ
GUIÓN: ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
MEDIO TONO: SAÚL ALEJANDRO AIX
COLOR PORTADA: DANIEL GARCÍA
ALBOROTO
EN LA
CONVENCIÓN
PARTE 1 DE 4


HOLA, SOY ANGEL PRINCESS. HOY, MI AMIGO PACO "EL OTAKU", ME INVITÓ A UNA GRAN CONVENCIÓN DE CÓMICS.
COMO A TODA OTAKU, ME ENCANTA ASISTIR A ESTE TIPO DE EVENTOS, PERO...
COMIC CONVENCIÓN MANIA
...NO CUANDO ME OBLIGAN A DISFRAZARME COMO UN SEXY PERSONAJE DE ANIME.
¿Por qué tuve que venir disfrazada como "Sailor Alpha", Paco?
No te quejes, Ángel. Te queda genial el uniforme de "Sailor Warrior."
Estoy de acuerdo, "cuatro ojos", se ve di-vi-na.
NOTA: PACO SABE QUE GOJI ES UNA CRIATURA MÁGICA.
¿Sabes? Esa minifalda sí que hace lucir tus "piernotas".
Ya te he dicho que NO me veas con esos ojos, Goji.


Tú prometiste usar ese disfraz a cambio de ayudarte en matemáticas, chava.
Pero yo quería disfrazarme de *Sailor Beta*. Ella es mi favorita.
Me encanta venir a estas convenciones de cómics. Je.
Entre tantos locos disfrazados y seres raros puedo pasar inadvertido y, quizá, hasta me confundan con un personaje de anime.
Mira ¡Ése es uno de mis personajes favoritos!
¡Chirimbas!
¡Qué bien hecho está! ¡Les quedó igualito!
Es cierto. Casi parece que este juguete está vivo.
Deben de estar hablando de un gran superhéroe.
Me gusta este "*Chafander*" del anime "*Pokamon*".
¡¿POKAMON?!


¡Ay, mamá! ¡Creo que se enojó!
¡Qué juguete más realista!
¿A QUIÉN LLAMAN POKAMON, ESCUINCLES TILICOS?
¡¡GOJIIIIII!!
¡Ángel! ¡Ven, que ya va a empezar el evento!
¡Ya voy! -¡Uf!- ¡Tan pronto como controle a esta fiera!
¡Déjamelos, yo sí les rompo su....
¡NO HUYAN, COBARDES! ¡GRRR! ¡GUAU! ¡GUAU!
¡BIENVENIDOS A NUESTRA PRESENTACIÓN ESTELAR!
SALA "A" DE CONFERENCIAS. PRESENTACIÓN DEL MANGA "DRAGON MAN #1".


¡ANTE USTEDES ESTÁ UNO DE LOS ÚLTIMOS EJEMPLARES QUE EXISTEN...
...DEL MANGA #1 DE LAS AVENTURAS DEL CLÁSICO PERSONAJE "DRAGON MAN"!
DRAGON MAN
ÉSTE EJEMPLAR EN PARTICULAR ESTÁ VALUADO EN MÁS DE 50 MIL DÓLARES, YA QUE ESTÁ FIRMADO EN SU INTERIOR...
...POR SU AUTOR, EL YA FALLECIDO MANGAKA TETIRA DELAKAMA.
¡Ay, qué belleza! ¡Daría lo que fuera por tener ése manga!
¿Y por eso querías que nos sentáramos en primera fila, Paco?
-Grummff- -Mufllrr- ¡Pokamon mis %û€√ø∫!
SU PROPIETARIO, EL SR. JACK LEE, UN FAMOSO COLECCIONISTA DE CÓMICS, PRESTÓ ESTE VALIOSO MANGA PARA NUESTRA CONVENCIÓN.



* PARA MAYOR EXPLICACIÓN, VER LA SAGA DEL #82 "UNA MASCOTA DIFERENTE". (N de la R.)

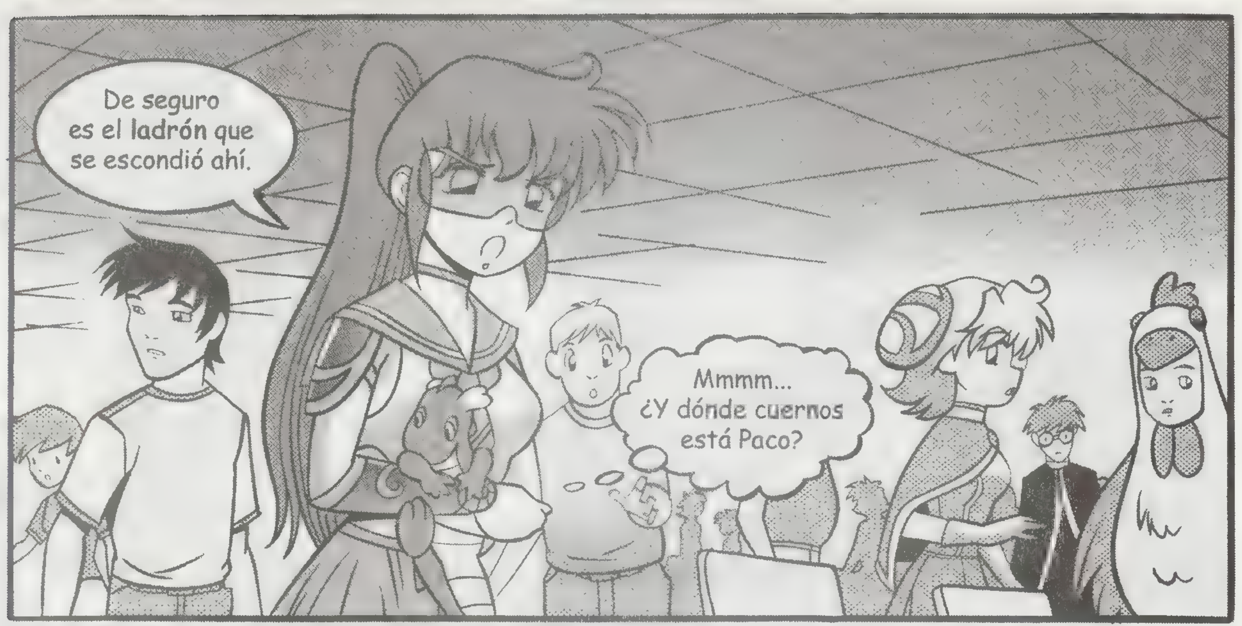

Tengo que despertar a esta lagartija y avisarle.
¡GOJI! ¡GOJI! ¡despierta, dragón tarado!
ZZZZ. No, mami. Hoy no quiero ir a la escuela.


FLAP
¡Oh, fantástico! ¡Lo que faltaba! ¡Un apagón!
¡CACAROOO!

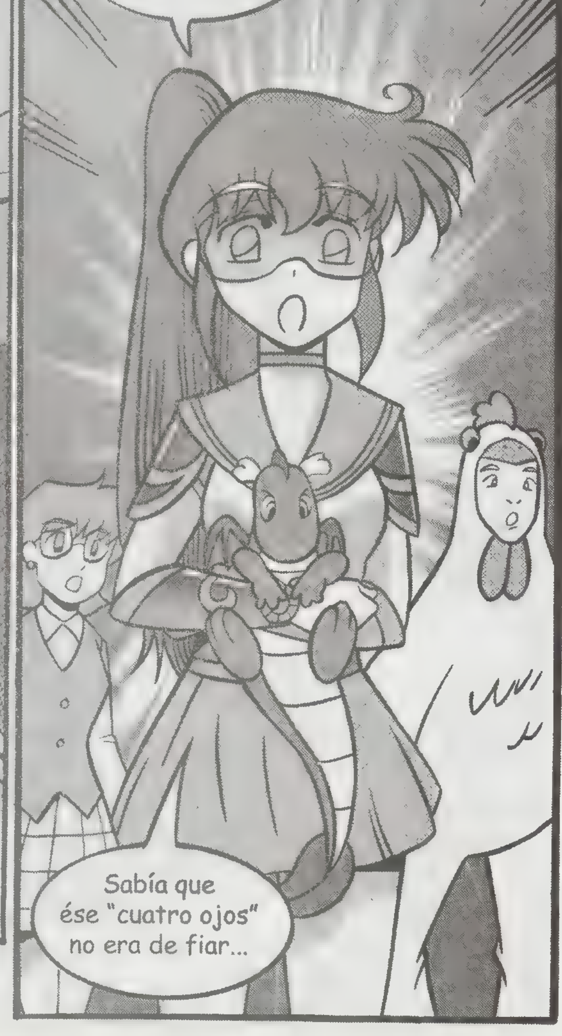

¡CALMA! ¡CALMA, QUERIDO PÚBLICO! ¡LA LUZ VOLVERÁ MUY PRONTO!


¡GOJI! ¡NO QUIERO QUE TE SEPARES DE MI!
GOSH


¡EEEEK! ¿QUÉ HACES, PERVERTIDO!
Sólo obedezco tus órdenes, mi chava. ¡Mmmm!
Vaya... hasta que por fin volvió la luz.
Qué lástima, grrr.
¡AAAYYY! ¡NO PUEDE SER!
¿Y ahora qué rayos sucede?
¡EL DRAGON MAN #1 HA SIDO ROBADO!
Un momento... hay alguien escondido debajo de la mesa.


De seguro es el ladrón que se escondió ahí.
Mmmm... ¿Y dónde cuernos está Paco?


¡Ajá! Parece que ya atrapamos al culpable.
Estee...hola. Dígame, señor ¿Ya se acabó el apagón? Je.


¡NO PUEDE SER! ¿¿PACO??
Sabía que ése "cuatro ojos" no era de fiar...

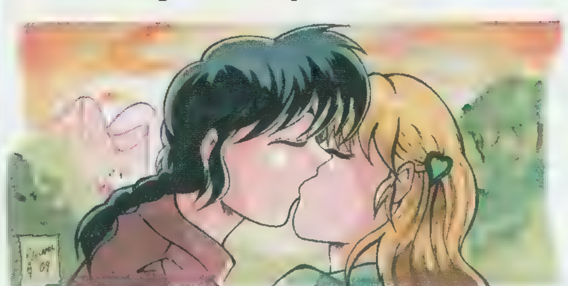
CONTINUARÁ.....

"Una apuesta Maravillosa"

segunda parte

Fan Fiction

Por: Yushi



"Ranma...", balbuceó la rubia, mientras su acompañante seguía engullendo sus alimentos, éste apenas levantó la vista. *"Yo... Ranma tengo que decirte algo muy importante..."*. El chico pasó el bocado. *"Dime, te escucho"*. Ella comenzó a ponerse nerviosa, sus manos sudaban y el color rojo de sus mejillas iba en aumento. *"Ranma, t... tú me gustas... sé que nunca tendré una oportunidad contigo, pero te pido por favor, que... que... me des un beso."* La chica no se atrevió a ver a Ranma a los ojos y él solamente sonrió. *"Está bien, pero antes, debes acompañarme a subir a la Montaña Rusa..."*. *"¿¡Qué?!"*. Ranma sabía que la joven no subiría, ya que le temía a las alturas, por eso dijo aquello, se sentía muy apenado con ella y realmente no estaba dispuesto a besarla, por ello había hecho esa propuesta. *"Esta bien"*. Ranma se sorprendió al escucharla.

La fila para la Montaña Rusa era la más larga en todo el parque, **Ranma** y **Violeta** ya llevaban un buen rato formados, pero no se podían echar para atrás, aunque estuvieran muriéndose de nervios. Cada vez que la fila avanzaba, se estremecían, ya que eso significaba que estaban más cerca del beso, Violeta se veía más nerviosa que Ranma. Cuando la fila estaba a punto de llegar a su fin, ella tomó de la mano a Ranma para armarse de valor para subir; Ranma, por su parte, al sentir la suave piel de su acompañante, comenzó a ponerse colorado, nunca había experimentado algo así y se sentía comprometido con ella, pero no hizo nada para soltarse. Era su turno de subir al juego, Violeta apretó más la mano de Ranma y éste simplemente le correspondió. Sin soltarse, subieron al carrito donde al primer movimiento ella se puso más nerviosa que nunca y comenzó a hablar. *"Esto es muy emocionante, creo que voy a gritar. ¿Tú también?"*. Ranma se limitó a responder con un leve *"Sí"*. Él también estaba nervioso, pero por lo que haría al bajar de ahí. Ella continuó hablando muy atropelladamente. *"¿Y gritarás mucho o poco? ¡Porque yo voy a gritar muchoooooooooo!"*. Su breve plática fue interrumpida por la primera bajada de la Montaña Rusa y el nerviosismo desapareció, al igual que las tensiones. Todo fue tan rápido que ella ni cuenta se dio de que era momento de bajar, Ranma la ayudó muy cortésmente, ambos seguían tomados de la mano y salieron de ahí sin decir nada. Ella estaba extasiada por la experiencia que había vivido, comprendió que estar en las alturas no era tan feo, tal vez lo intentaría otra vez. Ranma interrumpió sus pensamientos. *"Creo que superaste tu miedo, ahora te mereces una recompensa"*. *"Sí, y todo te lo debo a ti. Gracias, Ranma"*. Ella sonrió de una manera tan cautivadora que provocó que Ranma se sonrojara, ambos se detuvieron y se miraron a los ojos por unos breves instantes, era el momento tan esperado, Ranma se acercó lentamente, ambos cerraron los ojos, sus labios estaban a unos centímetros de distancia que se acortaba cada vez más, fue un instante mágico que duró una eternidad, sus labios se unieron en un dulce beso, Violeta estaba en el cielo. Minutos después, salían del parque. *"Gracias por todo, Ranma"*, dijo muy tiernamente la chica. Ranma estaba bastante apenado desde que dejaron de besarse, realmente a él también le había gustado ese beso, pero aun así, se había sentido un poco incómodo. *"No debes agradecerme nada, además me la pasé muy bien contigo"*. *"Yo igual. Nos vemos mañana en la escuela"*. La chica se echó a caminar dejando a Ranma ahí parado; luego, dio vuelta en sentido contrario, a la vez que ella, al doblar la esquina, se detuvo y se recargó en la pared, sus ojos comenzaron a llenarse de lágrimas, eran lágrimas de felicidad, lo peor había pasado, ahora tenía que aprender a vivir sin él y también a no apostar nunca más por nadie, aunque las próximas apuestas fueran tan maravillosas como ésa...

***** **Fin** *****



Sorcerous Stabber Orphen

Por: Smyrna Ochoa

Un manga lleno de magia, un hechicero que aún no descubre todo su potencial, aprendices torpes, romance y un anillo... ¿¿¿acaso será Harry Potter vs. El Señor de los Anillos??? Noooooo, ¡es Orphen!

¿CON QUÉ SE COME?

Orphen es un chico que ronda los 20 años ¡y es una joya! Chequen ustedes sus cualidades: pretencioso, astuto, malicioso, tramposo, abusivo, siempre intenta ganarse algo de dinero haciendo trabajitos especiales... ¡no, perversotes, no es lo que están pensando!, me refiero a búsquedas de objetos o seres extraños que le encomienda **Childman**, su antiguo maestro, a cambio de una muy buena remuneración económica. No obstante, no es todo negativo; muy, pero muy, muy en el fondo, es una buena persona. Vive de gorra en la ciudad de ***Totokanta***, en una especie de posada. Para que se den una idea, le debe al dueño el alquiler de medio año, aunque para que no lo corran, accedió tener al hijo del dueño, **Majic**, como su aprendiz. Sin embargo, otro es el motivo que ha llevado a Orphen a ese lugar.

Antes de llegar ahí, Orphen estudiaba magia en la ***Torre del Colmillo*** junto con su mejor amiga, **Azalie**; allí ambos aprendieron las artes de la magia con Childman, su maestro, y en la magia negra Orphen era el alumno más aventajado, convirtiéndose así en uno de los tres elegidos como ***Successor of Racer Edge*** (*sucesor de acero*) y junto a él Azalie consta como ***Tenma no majô*** (*maga del cielo oscuro*) y el tercer miembro de la triada **Kaening** (*grito de la muerte*). Pero hace cinco años Azalie realizó un hechizo sobre sí con la espada de **Bartanders**, convirtiéndose en un terrible dragón, **Bloody August**. Todos en la escuela querían eliminarla, excepto Childman y, desde luego, Orphen. Nuestro mago se enteró de que vieron que Bloody August se marchó hacia Totokanta y para saber algo de ella, se marchó de la escuela rompiéndose así los lazos entre los tres pilares.

En uno de los encarguitos de Childman, durante la búsqueda de un anillo (creo que era el Anillo único...) conoce a una chica llamada **Clío,** quien quiere aprender magia, ¡y no se la quita de encima! De hecho, casi podría apostar por un romance ahí; y no sólo eso... la madre de Clío quiere comprometer a Orphen con su hija mayor, **Mariabel**, y surge mi duda: ¿qué tendrán los patanes para ser tan adorables y perseguidos por las mujeres? (Si alguien conoce la respuesta, por favor, ¡sáqueme de la duda!), pero ése no era el punto... resulta que la chica, Clío, tenía dicho anillo y también muchas antigüedades de tal valor, que "**Black Tiger**", otro de los estudiantes de la Torre, les deja una nota exigiéndoles que le entreguen la espada de "Bartanders", la cual es idéntica a la que usó Azalie. Así, repentinamente, Orphen se ve rodeado de todo un grupo de amigos que lo acompañarán en su camino: Clío, Magic, Volcan y Dortin. A partir de aquí empiezan las aventuras de este grupo.

LOS PERSONAJES

Orphen

Es un mago negro (o practicante de magia negra... ¡niños, no lo hagan en casa!) de 20 años. Tiene toda la pinta de tipo duro, manchadote, abusivo, quien, de hecho, siempre está pidiendo dinero a gritos y nunca lo devuelve. Al separarse de la escuela de magos cambió su antiguo nombre, que era Kiliranshero, por su nombre artístico: Orphen. Todo lo que conoce de magia lo aprendió de Childman y si algo le irrita es la relación amor-odio que le une a Clío

Magic

Para convertirse en hechicero se hace aprendiz de Orphen, al que siempre habla con respeto y con la cabeza baja. Es casi casi la sombra de Orphen, su aprendiz y esclavo, y si algo no soporta es a la escandalosa y testaruda Clío, a la que nunca es capaz de llevarle la contraria. Tal vez el nivel de poder mágico que posee sea incluso superior al de su maestro. Esto sólo el tiempo lo dirá.

Clío

Es la hija de una buena familia, los **Evarastin,** aunque parezca más bien la chacha. En el instituto forma parte del club de la guerra con sus 17 años. Le gusta especialmente el manejo de la espada y, debido a que no forma parte de la familia de los magos, no puede practicar la magia, ya que esto es un don innato. Es bastante torpe, con un carácter muy fuerte y, por



[illegible]

Volcan?

[illegible]

Dortin

Es el hermano de Volcan. Dortin [illegible] a su hermano cuando éste se va de casa. Dortin prefiere estar tranquilo, pero tiene muy poca personalidad y siempre acaba recibiendo maltratos por parte de su hermano.

Childman

[illegible]

Azalie

[illegible]

Black Tiger/Hartia

[illegible]

El manga, cuyo origen se encuentra en una serie de historias de **Yoshinobu Akita**, con dibujos de **Yuuya Kusaka** realizadas a mediados de los 90, saltó de las páginas del **Dragon Magazine** a las pantallas de televisión, con un excelente diseño de personajes, fue dibujado por **Hajime Sawada** y se divide en dos etapas: la primera, en donde Orphen busca la manera de recuperar a su amiga Azalie y la segunda, cuenta las aventuras de Orphen después del suceso de Azalie. Consta de 6 volúmenes y fue publicado por **Kadokawa Shoten**.

©Yoshinobu Akita /Kadokawa Shoten











Los Grandes del MANGA Y ANIME



Por: Ana Luisa Espinosa



Mamoru Oshii

Para los fanáticos de Ghost in the Shell, este nombre debe ser harto conocido; los hermanos de oro del momento, Larry y Andy Wachowski, han declarado en más de una entrevista que parte de su inspiración para crear Matrix surgió del concepto de este famoso anime cuyo director, Mamoru Oshii, está considerado entre los mejores dentro de la industria nipona, además de ser todo un veterano.

Nació el 18 de agosto de 1951, en la ciudad de **Tokio**, y su gran debut dentro de la animación fue en 1977, en la compañía **Tatsunoko Production**; más tarde dio el salto a los **Estudios Pierrot**, para los que creó una serie considerada de culto para los fanáticos más fanáticos, **Dallos**.

Años después, en 1988, cambió a los estudios **Production I.G.** y fue entonces que se dio el nacimiento de la serie **Patlabor**, otra de culto, que además cuenta con dos películas dirigidas, obviamente, por Oshii, y cuyos personajes son creaciones de **Masumi Yuuki**. También, fue en esta época que empezaron los primeros esbozos de su historia original **Jin Roh, The Wolf Brigade.**

Otro trabajo suyo que no se puede quedar atrás es **Urusei Yatsura**, del que existe una serie en la que colaboró en algunos capítulos, y la película, de nuevo como director. De aquí destaca que ciertas lenguas dicen que Oshii tuvo fuertes conflictos con **Rumiko Takahashi** en cuanto a la versión fílmica, **Urusei Yatsura, Beautiful Dreamer**. Sin embargo, después se dio el origen de una de sus mejores obras (y me perdonarán los fanáticos de Ghost), **Angel´s Egg**, que vio la luz en 1985, pero de ella hablaremos más tarde.

Sin embargo, fue en el año de 1995 cuando Mamoru Oshii consiguió la fama y el reconocimiento internacional con **Ghost in the Shell**, de la que siguieron historias igual de importantes como **Avalon**, su última película con personajes reales, del año 2001, y que de igual forma varios medios se han afanado en comparar con la obra de los **Wachowski** (la verdad no entiendo por qué). Antes de ésta, ya había realizado películas lejos de la animación, como son **Twilight Q2** *(1987)*, y **Kerberos Panzer Cops** *(1991)*, entre otras.

Entre sus últimos trabajos está su labor en **Blood, the Last Vampire**, altamente recomendada, así como su regreso a las producciones de anime, y de nuevo con I.G, titulado **Mini Car Police**, la cual cuenta con sólo tres episodios. A diferencia de sus obras anteriores, es de corte cómico, pero se encuentra dentro del mismo universo de Patlabor y, de hecho, dicen los que saben que es el último capítulo en contarán muchos de los secretos guardados de esta serie.

Oshii es, sencillamente, un artista que la ha hecho de todo, desde escribir novelas hasta la dirección, pero es fácil de identificar un trabajo suyo por el profundo pesimismo que embarga el ambiente; no obstante él no ha dejado de ser un espíritu aventurero, además de que sigue experimentando. Por supuesto, también existe el detalle de la violencia, pero Oshii, en varias entrevistas a medios europeos y norteamericanos, ha declarado que separa la violencia de la acción, y que una clave para lograrlo es el cuidado especial que le pone a la banda sonora.

Su mayor inspiración, también ha dicho, son las viejas películas europeas, de las que rescata la forma en la que tratan a los personajes a través de los lugares que los rodean, sus gestos, sus actitudes y ante todo, el manejo de la soledad, que también es un sello muy suyo, y quienes hayan tenido la oportunidad de ver Angel's Egg lo entenderán muy bien.

Otro detalle especial en Oshii es su amor a los... perros. Así es, en una de estas entre-



vistas que les platico, declaró que la mujer es uno de los grandes misterios de la vida, pero primero están los perros, y es que si uno se da cuenta, en la mayoria de sus producciones aparece uno, siendo sus favoritos las hembras. De hecho, ha dicho que de poder, le encantaría realizar una película o una serie donde uno o varios sabuesos fueran los protagonistas, (¡habría que verla!).

Sin más preámbulos, he aquí un breve resumen de las historias más importantes de Oshii dentro de su filmografía:

GHOST IN THE SHELL. Sin poder dejar atrás la serie que lo llevó a la fama, son pocos los otakus que no conocen a la famosa cyber-agente Motoko Kusanagi y su lucha contra el terrorismo cibernético, cuyos demás personajes vienen de parte de Masamune Shirow. Además, en la revista ya se ha hablado de esta serie.

PATLABOR. Con una serie y dos películas, se trata de una visión futurista muy a la Robocop en la que la ciudad de Tokio es vigilada por un grupo de robots que, como cuenta la trama de la primera película, son infectados por un virus, y sólo el cuerpo de Vehículos Especiales de la Sección 2 podrá controlarlos. En la segunda película, que sucede tres años después de la primera, la humanidad está en peligro por una guerra que podría ser cataclísmica, y de nuevo los capitanes Goto y Naguno están listos, si bien el último vive su propio conflicto entre su deber y un antiguo amor.

JIN ROH. En la que Oshii aparece como escritor, presenta un universo paralelo en el que Japón surge como una sociedad totalitaria después de la Segunda Guerra Mundial. Revisa nuestro artículo sobre esta película.

ANGEL'S EGG. Ahora sí, esta pequeña pieza de arte. El diseño de personajes y ambiente estuvo en manos de un super artista de la animación fantástica de nuestros tiempos, Yoshitaka Amano, a quien recordarán por series como Vampire Hunter D, Gatchaman, que significó su primera colaboración con Oshii en los 70 y, en especial, por su diseño de personajes en la serie de videojuegos Final Fantasy.

El inicio de la historia puede dejar más que helados a algunos, o simplemente con la cara de *What?* Una niña se encuentra en medio de la oscuridad, ella tiene apretado un huevo, al que protege como una madre. A ella llega un soldado, su arma tiene forma de un crucifijo, ambos se quedan juntos porque él quiere saber lo que hay dentro del huevo, pero realmente no se sabe si él viene por éste, es más, ni siquiera se sabe quién es ni qué demonios está pasando en una ciudad donde se encuentran fósiles de grandes peces... más aún, el propio Oshii ha declarado que ni él sabía qué estaba pasando. ¿No es como para querer verla?

Por supuesto, existen muchas, pero muchas otras obras de este famoso director y escritor, y abarcarlas todas sería casi un pecado, correr de tinta y quitarle espacio a los demas, por lo que no me queda otra más que recomendarles que si tienen oportunidad de ver cualquiera de estas series, que son realmente fáciles de conseguir (mis fuentes dicen que Angel fue distribuida en Estados Unidos y las demás se pueden encontrar en cualquier convención o tienda especializada en su mayoria), no lo duden, están ante obras de arte, dentro del anime, por supuesto.



LOS VIDEOJUEGOS DE EVANGELION

Evangelion Second Impression rompió récord en ventas para la consola de Sega Saturn y se convirtió en el primer "Best Seller" de la misma

Por: Pamela Luna González

Por fin está aquí la reseña de los videojuegos que han salido sobre está controvertida serie: **Neon Genesis Evangelion.**

Sobre Evangelion se ha hecho infinidad de cosas, desde el manga de la serie animada, figuras de acción, Art's books, OVA's, Fanfics, y no dudo que exista hasta ropa interior con motivos de la serie. En fin, que entre tantos productos comerciales no podían faltar los videojuegos, y es aquí donde entramos en materia.

Primeramente quiero decir que en el mundo tan grande y vasto de Evangelion, uno se puede encontrar con lo oficial y lo no oficial, y así como hay videojuegos oficiales de Evangelion, también los hay no oficiales e incluso existen programas para PC´s algo (de hecho "muy") perversos que por su contenido demasiado "anatómico", son impublicables aquí. Aclarado esto, ahora sí: **¡COMENZAMOS!**

Los videojuegos de Evangelion se caracterizan por ser más película que juego en sí. De hecho, los primeros juegos eran más o menos como una película interactiva donde debías tomar algunas decisiones que afectaban el transcurso del "juego".

El primer juego sobre Evangelion que vio la luz en una consola fue: **Evangelion First Impression**, para la consola de **Sega Saturn**, bajo el sello del **Estudio Gainax**. Este juego puede considerarse como un RPG muy "peliculesco", donde tomas decisiones y la historia va cambiando conforme a ellas. En este juego usas a los Evas para los combates, los cuales son algo aburridos en comparación con lo que uno se espera luego de ver las asombrosas batallas del anime (pero, ¿qué podemos pedirle a una consola con tan poca capacidad?). Lo bueno de este juego es que tiene el opening de la serie, por lo demás es un juego que a los fans muy fans de la serie les gustará, pero los videojugadores deberán esperar poco de él.





Evangelion Second Impression es la secuela del primero, también para la Sega Saturn. Igual que el anterior: una película interactiva con un poco de Simulación de Mechas, pero con nuevos enemigos y secuencias de anime exclusivas para este juego, que consta de 3 CD's, fue desarrollado por el Estudio Gainax y se puso a la venta desde 1996, en Japón.

Finalmente está el **Evangelion Digital Card Library**, que fue el último juego que salió para la Sega Saturn. Luego está el videojuego de Evangelion para el **N64**, cuyo nombre va del simple **Evangelion 64**, hasta el **"sugestivo"** título de: **Eva VS The Angels**. Este juego en general no es la gran maravilla en ningún aspecto. Evangelion 64 se trata básicamente de darle órdenes al Eva de tu elección para vencer al enemigo en turno. Quizá Evangelion 64 no cumplió con todas las expectativas, pues salió cuando el PSX ya había conquistado los corazones de muchos videojugadores, quienes no se conformarían con un juego de mediana calidad, teniendo juegos mucho mejores a la mano.

Continuamos con el juego que hasta el momento ha sido el más exitoso de todos: **Shinseiki Evangelion Kotetsu no Girlfriend,** mejor conocido en este lado del charco como: **Girlfriend of Steel**. Este juego arrasó en su presentación para la consola **Play Station** (PSX), aunque salió primero para la **Sega Saturn** y luego para **PC** y **MAC**. Quizá éste sea el juego con más adaptaciones de nombres, pues además de los ya mencionados, también se le conoce en tierras bajas del continente americano como: **Iron Maiden** y como: **Tekkou Garufurendo**. Este juego, para variar y no perder la costumbre, es otra peli donde hay que tomar decisiones y pelear con el enemigo para llegar al final. (Esos tipos de Gainax sí que son originales). La historia de este videojuego es paralela a la del anime, y podríamos situarla después de que Asuka hace acto de aparición en NERV, y antes de que se dé todo el rollo del Eva 03. Esta historia empieza cuando una chica nueva llega al colegio donde estudian "los niños". Esta chava de nombre **Mana Kirishima** acaba siendo el gran amor de Shinji. Pero cuál va siendo la sorpresa de que esta chava no es tan común y corriente como parece. Pregunta: ¿qué tiene que ver el descubrimiento de un enorme robot que NO ES un Eva con un chico de 14 años dentro de él, unos tipos que atacan a Mana y a "los niños" cuando deciden averiguar al respecto y el exagerado interés de Mana hacia Shinji? La respuesta, como es de imaginarse, la tiene Mana Kirishima.

Kotetsu no Girlfriend salió en febrero de 1998, en Japón, con 2 CD's para el PSX y 4 para la PC y MAC, bajo el sello de Gainax. De este juego se hizo un manga y un Art Book: **Kotetsu no Girlfriend Photo File Book**. También se hizo una secuela de este juego, que en primera instancia salió para la PC. Shinseiki Kotetsu no Girlfriend es toda una joya para los fans de Evangelion, pero los videojugadores muy exigentes lo encontrarán absurdo (más pan con lo mismo).
También salió un juego de Evangelion de nominación homónima para la mini consola de **BANDAI** (Wonderswan), el cual no aporta importantes elementos de originalidad dignos de mencionarse.

Continuamos con **Eva and good friends** y **Shinji and good friends**. Éstos salieron para las consolas de PSX y para PC. La forma de juego cambia totalmente, pues estos juegos tienen como base el **Mahjong**: un juego de mesa donde se usan cartas y fichas, que nació en China y ahora es la bomba en Japón. Transportando el mahjong a los videojuegos de Evangelion, encontramos juegos muy recomendables. En Eva and good friends, podemos ver en acción a los personajes de Evangelion, algunos de **Nadia** y algunos de **Gunbuster**, en total 15 personajes interactuando entre sí; además de las bellas animaciones que se generan a pantalla completa dependiendo de tus jugadas. Si eres fan de los animes producidos por Gainax, este juego te encantará porque verás a todos tus personajes favoritos en un mismo lugar. Por otra parte, Shinji and good Friends para PC es una colección de 7 CD's con un juego distinto cada uno. Estos juegos fueron producidos por Project Eva y Gainax.

Y para cerrar con broche de oro, tenemos al muy esperado videojuego para el **Play Station 2: Evangelion S2: Evangelion World Simulator**. Así como en Evangelion 64 podemos controlar totalmente a los Evas, en éste tendremos el control absoluto de NERV, (¡oh, Santo Dios!). Todas nuestras acciones tendrán consecuencias, por lo cual deberemos pensar muy bien antes de mover un dedo si es que queremos derrotar a los Ángeles y hacer que los pilotos de los Evas se lleven bien hasta el final del juego. Evangelion S2 promete ser el mejor juego de todos los que se han hecho sobre la serie, habrá que esperar esta nueva producción de Gainax y comprobar qué tan bueno es.

Y así terminamos con la reseña de los videojuegos de Evangelion. Algunos podemos conseguirlos encargándolos a la Madre Patria o en línea a través de la página oficial de Gainax **(www.gainax-.co.jp)**, aunque no quiero imaginarme la cantidad de dinero que ello implica.
P.D. Un agradecimiento muy especial a Eva Ramírez Gómez, a su amigo Carlos Armando y a mi hermano que me ayudaron en la realización de este artículo.







CRÓNICAS DE UN OTAKU
(O CÓMO SER MANGAKA... Y NO MORIR EN EL INTENTO)



Pregunta: ¿qué otaku de corazón no ha albergado en sus sueños o planes a futuro convertirse en un mangaka reconocido, o ya de menos en un mangaka común y corriente? Sin duda, todos, y lo digo porque TODOS en algún momento hemos deseado dedicarnos por el resto de nuestras vidas a dibujar y escribir animación japonesa y, sobre todo, vivir de ello. ¡Ah, pero qué diferente es la realidad! Y es que a pesar de que la cultura japonesa ha tenido un mayor auge en México en estos últimos años, eso de ser mangaka no es una profesión que nuestros padres vean con buenos ojos. A quién de nosotros no nos ha pasado que un buen día nos armamos de valor y vamos con nuestros padres para darles la grandiosa noticia de que queremos ser mangakas y....... ellos se botan de la risa.

Lo primero que dicen, luego de recobrar el aliento, es: ***"¿Que quieres ser manga...qué?"***. Como ya preveías que te iban a preguntar eso, pones tu mejor pose y haces alarde de tus grandes conocimientos sobre anime y manga, y pacientemente te pones a explicarles lo que es ser mangaka e incluso les haces una breve introducción sobre la animación japonesa. Media hora después terminas la exposición más elocuente que has hecho en tu vida (ya ni en la escuela le pones tanto esmero) y esperas la respuesta de tus padres. Un silencio incómodo, tú los miras a ellos y ellos te miran a ti. Empiezas a sentir inseguridad y repasas cada una de las palabras que dijiste en tu exposición porque piensas que algo no quedó claro o no se entendió bien.

- ***¿Pero, ya lo pensaste bien, hijo(a)?"*** -, dice tu mamá, cuando logra reaccionar.

- ***¡Estás loco(a), de dónde demonios sacaste esa idea tan... tonta!-***, dice tu padre que se pone fúrico, pues él se empeña en que sigas con la tradición de ser contador público como él, como tu abuelo y tu bisabuelo y tu tatarabuelo, etc.-, ***¡Para empezar esa carrera ni existe y aunque existiera, no vas a encontrar trabajo de eso aquí!***

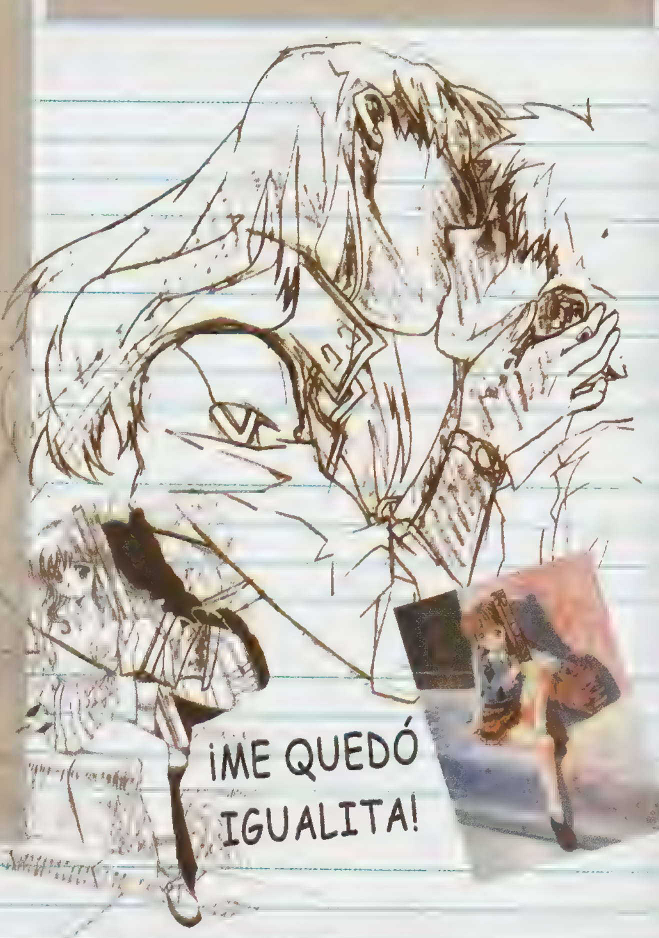
Y entonces ya se armó la gorda, tus padres te salen con que el anime y manga es para depravados , pervertidos y degenerados porque nada más dibujan encuerados y encueradas, que sólo los vagos y los que no tienen qué hacer se meten en esas cosas, que ni siquiera les pagan bien a los dibujantes... y en fin, que tú nunca habías estado tan firme y convencido con una decisión y de buenas a primeras tus padres hacen polvo la decisión más importante de tu vida. ¿A alguien le parece similar o remotamente conocido este escenario? Pues sí, eso es lo que generalmente (por no decir "siempre") pasa cuando un otaku decide ser mangaka. Ni hablar, por alguna razón paranormal y extrasensorial, el decir **"quiero ser mangaka"** es equivalente a echarte la soga al cuello y aventarte por las **Cataratas del Niágara**, y no precisamente para romper un récord.

Pero, bueno, el propósito de estas líneas no es aplastar sus ilusiones o enfrentarlos con su "realidad" (sus padres ya habrán tenido el gusto de hacerlo), sino invitarles para que todos aquellos que siempre han deseado ver sus sueños publicados en papel, lo hagan. **EDITOPOSTER** les ofrece la oportunidad de publicar su ópera prima en nuestra revista. Pongan mucha atención:

A partir de esta fecha aceptamos sus historias. Deben presentarlas en cartulina opalina, a blanco y negro, a tinta china o con medio tono, ya sea hecho a pincel, marcador, tramas mecánicas o digital. Cada historia debe abarcar ocho páginas y ser autoconclusiva. Aparte, la historia debe tener una portada a color o a blanco y negro con una guía de color. Se tomará muy en cuenta la originalidad del guión. Si su saga reúne los requisitos, se publicará dentro de esta revista, junto con sus datos. Una cosa sí deben tener en mente: **no todos los trabajos serán publicados, sólo los que tengan la mejor calidad**. Por ello, los exhortamos a que le echen ganas y den su mejor esfuerzo. Antes de tirar la toalla, den lo mejor de ustedes para demostrar que su afición es más que simplemente eso, y si a pesar de esto los detractores les siguen poniendo trabas, mayor será la satisfacción el día que vean realizados sus sueños (y ver cómo los demás se pudren de la envidia).

Así que: échenle enjundia todos los que quieren dedicarse a este arte, que no se diga que los otakus nos rendimos a la primera. Y como dice el buen **LOBO:**

¡OTAKU POR SIEMPRE!



EN LA

MATRIX

¿Tienes alguna página que desees ver aquí? ¡Envía la dirección a conexionmanga@hotmail.com!

El agente Smith persigue a Morfeo por la matrix, Neo está privado y Trinity le está dando respiración de boca a boca en privado. Así que, como los elegidos están ocupados, tuve que ser yo la que les trajera este artículo con algunas páginas de interés sobre los artículos de este número.

ESCAFLOWNE: EL SITIO OFICIAL

http://www.escamovie.com/

La página oficial de Bandai Visual, en la que encontrarás noticias, actualizaciones (algo atrasadas), entrevistas con el equipo creativo y un excelente diseño en dos versiones: html y Flash. Además, posee links a otros sitios oficiales de Bandai Visual. En inglés.

TSUBASA NO KAMI: THE ALTERNATE WORLD OF ESCAFLOWNE

http://www.lizzard.net/ [illegible]

Completísima página dedicada a la película de Escaflowne: A Girl in Gaea. Aquí hay de todo: noticias, revisión a la película, toda la historia de principio a fin, el cast que intervino en la producción, música, videos, galería de imágenes tanto de arte como screencaps de la película, humor, y un buen de etcéteras. Su diseño es padrísimo y carga rápido a pesar de toda la información que posee. En inglés.

ESCAFLOWNE GALLERY AT ANIME CUBED

[illegible] .com/galleries/escaflowne/

Anime Cubed es un buen portal dedicado al anime en general. En la sección de Escaflowne encontrarás cerca de veinte imágenes de buen tamaño para ti. Si se te acaban, puedes seguir buscando en el resto de la página. En inglés.

VISIONS OF ESCAFLOWNE

http://www.escaflowneonline.com/

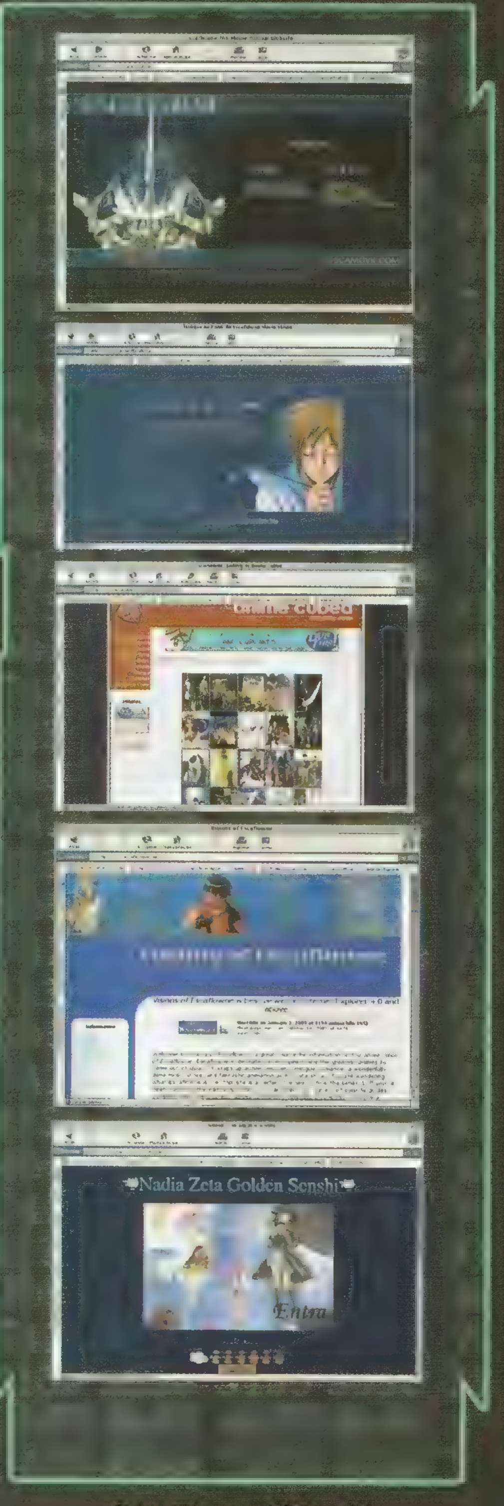
Interesante página donde encontrarás guía de personajes, enciclopedia de Escaflowne, letras de canciones, guía de soundtracks, fanart, fanfics, guía de episodios, la película, revisión al juego de Playstation, y un sinfín de cosas para que el fan de esta serie no salga de ahí en un buen rato. En inglés.

LA PÁGINA DE NADIA ZETA

http://www.iespana.es/nadiazetagoldensenshi

A partir de este número, en esta sección recomendaremos aparte de los portales de anime, uno de ustedes para que la gente conozca sus web sites. Iniciamos con ésta página, donde hallamos historias de la web master, reseñas de Sailor Moon, Ranma, Inu Yasha, Sakurita bonita, las Guerreritas Mágicas, Seiya y Kenshin my love. También hay fanfics, chat y una galería con imágenes raras de Sailor Moon. Obviamente, está en español.

Bueno, me despido invitándolos a que nos envíen sus páginas para reseñarlas en este pequeño espacio. ¡Los esperamos!



Por: Romy Villamil



MANGA HUMOR

PROMOCIONALES DE CINE QUE NUNCA VEREMOS EN CARTELERA

Por falta de espacio esta sección se había tenido que recorrer... y recorrer...y recorrer. Pero ahora ¡por fin! (Y aprovechando que no tuvimos promociones) nos aventamos con estos pósters que encontré en una página de Internet que tiene pósters muy graciosos tanto de anime como de películas. Éste es un pequeño ejemplo. Si quieren visitar la página, aquí la tienen: http://thefluffymag.nightsail.net/index2.htm.

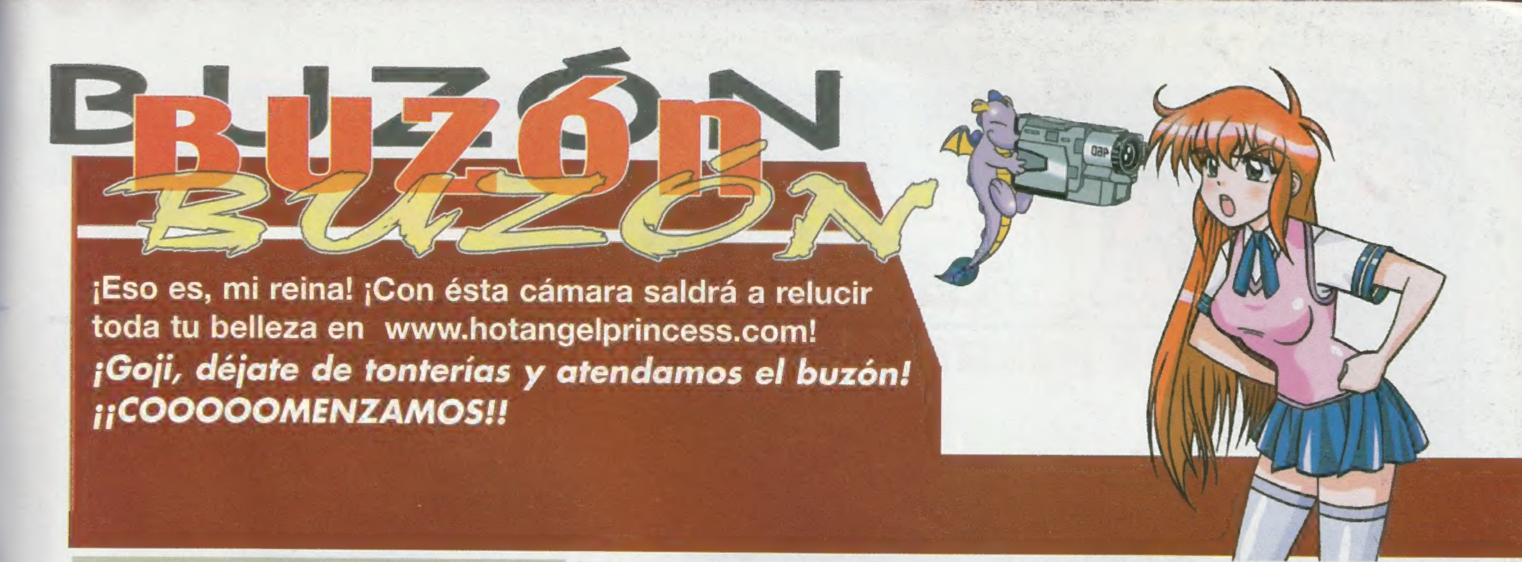
¡Que los disfruten!

Por cierto, si se te ocurren chistes (escritos o dibujados), o si conoces direcciones de Internet como ésta,envíanoslos.
Con gusto las publicaremos.
(Si salen chavas guapas, mejor) Gojiiiii.

¿QUIERES APRENDER A DIBUJAR MANGA?

La escuela de doblaje Art Studio abre sus puertas no sólo a aquellos que quieran incursionar en el doblaje, sino también a todos los que deseen aprender a dibujar. Dicho curso será impartido por Jorge Hernández, quien es co-director de esta revista. Para mayores informes, comunícate al tel. 56 05 54 38.

La inscripción será gratuita al presentar este ejemplar de Conexión Manga.



Manelick (16 años), Tania (13 años) y Karina (8 años), son tres hermanas que enviaron juntas su carta. (Otras que quieren ahorrar timbres, ¿verdad?). ¿Ya vas a empezar, grosero? Las tres chavas son y se declaran fanáticas del anime. Les gusta Evangelion, Saint Seiya, Mikami, St.Tail y Card Captor Sakura, ésta última favorita de Tania y Karina (esas chavas sí saben lo que es bueno). Ellas nos piden que hablemos sobre Saint Tail y Mikami, ya que no tuvieron continuidad en la T.V. Por su parte, Tania y Karina mandan saludos a Goji, ya que lo consideran un dragón tierno, precioso, hermoso, apapachable, inteligente y carismático. ¡Ja, ja, ja! -Perdón, es que no pude aguantar la risa-. (¡Eres una envidiosa!). Amigas, sobre Mikami, la serie terminó en T.V. y continuó en manga, y sobre Saint Tail, el manga terminó hace tiempo. ¿Ya checaron el artículo que hice en el #78? (Sí. Te quedó bien cursi). Payaso. De su parte, mando saludos a la banda de la Prepa 9, a la Secundaria Técnica 69 y a sus amigas Stephanie, Isabel, Sandra, Susana, Aridni, Sara y Giselle. (¡Slurp! ¡Puras chavas! ¿No quieren que las visite?). Calmado, Don Juan. Pongo su dirección para que tengan amigos por correspondencia, como lo piden y, Manelick, Goji te agradece el dibujo de Sakura (¡Graaaacias!). Chao, hermanas Saldívar.
Hermanas Saldívar Mares. (Manelick, Tania y Karen)
Calle Tauro Mz. 11 Lt. 41-A
Col. Izcalli Sta. Clara
Ecatepec, Edo. de México.
C.P. 55265
consejocgh@hotmail.com

María de la Corte Huerta parece ser súper fan del guapo Sesshomaru, del anime Inu Yasha (¿Lo dices por la carta en la que sólo pide información de él, además de mandar un dibujo de ese demonio? ¡Qué inteligente!) ¿Sabes que ya compré un nuevo bozal? (Chin). Como decía, María quiere información sobre Sesshomaru, ya que ella y su amiga Imelda son fans de este mega bizcocho (Por cierto, ¿María le dice "atolondrada" a Imelda?) ¡Eso fue una broma, tarado! (Qué genio). María, con todo gusto publicaremos la biografía de Sesshomaru, quien es guapísimo, no importa que sea tan sanguinario. Bueno, nadie es perfecto (Sólo yo). Nos gustó mucho el dibujo donde tú y tus amigas se retrataron. Les mando saludos y espero que después me envíes otra carta. Bye, Mary.
María de la Corte Huerta

Pido una disculpa a mi amiga Viridiana por no poder contestar su anterior carta, pero es que son tantos los que nos escriben, que no podemos responder a todos. (Y di que te fue bien, porque a otros les contestamos hasta la quinta carta). ¡Grosero! Amiga Viridiana, me alegra que disfrutaras tu visita a la Mole. Te prometemos hablar más sobre K.O.F. , pero la ficha de mi novio Iori ya fue publicada. Sobre tu petición de un especial de Dragon Ball (¡Never! ¡Nunca! ¡Ni máiz!) ¡GOJI! Veremos qué se puede hacer. Mando un saludo a tu amiga Ariadna y te respondo que Touya y Yukito son... bueno, digamos que Touya es la persona más importante para Yukito y viceversa. ¿Oki Doki? (¡O sea que son m....) ¡GOJI! (...muy buenos amigos!). Sangrón. Hasta pronto, amiga Viridiana. ¡Y gracias por tu carta!
Viridiana Cervantes
Tlalnepantla, Edo. de México

GALERÍA DE NUESTROS LECTORES

GALERÍA DE CONVENCIONES

Originalmente, aquí íbamos a publicar los dibujos que los lectores entregaran en La Mole, pero ¡esta vez no nos llegaron muchos! ¿Qué pasó? Por otro lado, en la T.N.T. 6 hubo DEMASIADOS dibujos. ¿La solución? Poner los poquitos de La Mole y terminar de publicar las obras de arte de la T.N.T. 6. ¡Que la disfruten! (NOTA: Si desean que su e-mail aparezca en la galería, por favor inclúyanlo detrás de sus dibujos, junto con sus datos).



1. FANCY LALA
Alejandra Hoyos Jiménez
México, D.F.



2. GOKÚ Y PAN
Miguel Hernández Arroyo
México, D.F.



3. NAKAGO.
Lety "Taka Sukunami" México, D.F.
Taka_sukunami26@yahoo.com



4. RANMA-CHAN
Ana María López Gallegos
México, D.F.



5. REI AYANAMI
Gerardo Rendón Eslava
Tlalnepantla, Edo. de México



6. SAKURITA KINOMOTO
Pedro López Vega
México, D.F.



7. SAKURA Y SHAORAN
Dalia Flores Herrera
Chimalhuacán, Edo. de México



8. SUBARU SUMERAGI
Kohji Cruz Zurita México, D.F.
shaoran_cardcaptor@hotmail.com



9.TRUNKS Y LAS SAILOR SCOUTS
Iveth Briefs México, D.F.


COMICMANÍA
2004
ENCUENTRO DE CÓMICS
13, 14, Y 15
DE FEBRERO 2004
CONCURSO
DE BEYBLADE
TORNEO DE
YU GI OH
CONCURSO DE DIBUJO AUSPICIADO
POR DIBUJARTE, ARTEMANÍA Y GARABATOS
ENTRADA GRATIS A QUIENES PORTEN UN BUEN DISFRAZ,
DISCAPACITADOS Y A PERSONAS CON CREDENCIAL DEL INSEN
HORARIO 10:00 A 19:00 HRS.
ENTRADA GENERAL $15.00
CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO (CENEYCO) MORELOS No.67 COL. JUÁREZ
CASI ESQ. CON REFORMA A LA ALTURA DEL MONUMENTO A COLÓN
CERCA DEL METRO JUÁREZ Y METRO HIDALGO
INFORMES, PREVENTA DE STANDS Y BOLETOS:
TEL 5541 0006 ó en Salvador Díaz Mirón 156 Col.Santa María la Ribera
Metro San Cosme de 10:00 a 18:00 hrs. Evento oficial de Conexión Manga
YU-GI-OH TM © Y TM 2001-2003 KONAMI LTD BEYBLADE TM © HASBRO/TAKARA
THE ART OF CLYDE CALDWELL © CLYDE CALWELL

YU-GI-OH! BEYBLADE GOJI

COMICMANÍA 2004

TORNEO OFICIAL DE YU-GI-OH! TORNEO DE MAGIC

13, 14 Y 15 DE FEBRERO

EXCLISIVAS/CONFERENCIAS/LANZAMIENTOS/MANGA/ANIME/HENTAI
CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO MORELOS #67 ENTRE BUCARELI Y REFORMA
METRO HIDALGO/JUÁREZ.10:00 A.M.-7:00 P.M. ENTRADA $15.00



CONEXIÓN MANGA

MAXXIMO EVENTO

